ファミリーコンピュータ™

超ウルトラ技(テクニック)

決定版 パート2

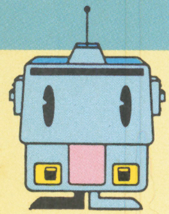


マリオやゼルダ
人気(にんき)ゲーム、最新(さいしん)ゲームの
ウル技(テク)がいっぱいつまって

堂々(どうどう)まとめて
250本

ファミリーコンピュータMagazine 編集部編著

ファミリーコンピュータ





超ウルトラ技(テクニック)

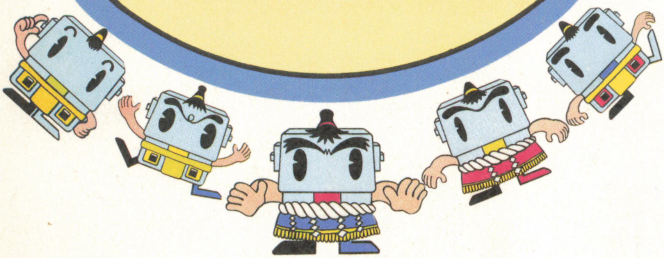
決定版 2(パート)

堂々(どうどう)
250本
まとめて



超ウルトラ技(テクニック)決定版パート2 もくじ

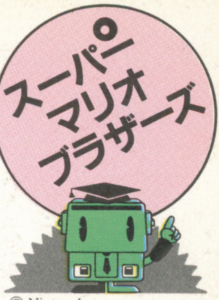
1
スーパーマリオ・スペシャル技40本



2
超ウルトラ技 決定版

テクニック

続編が出てますます人気のスーパーマリオブラザーズ。このゲームはウル技の宝箱。突如発見されたマイナス面から前人未到の究極技、ポール飛び越しまで、集めたウル技40本。これらのテクニックをしっかり身につけ、新発売のスーパーマリオ2でも応用してみよう。さあ、レッツ・プレイ!!



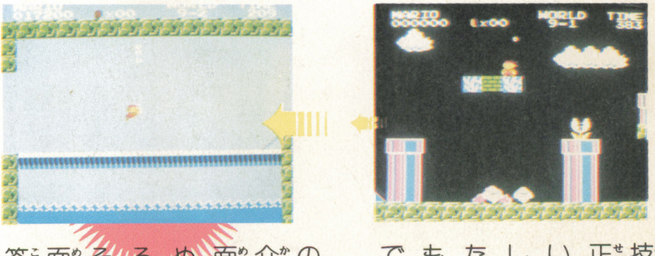
スーパーマリオブラザーズに9面はあるのか

「スーパーマリオブラザーズ」に9面があるという情報はみんなの興味をひき、編集部にも電話があいついだ。そのため編集部では、実際にこのゲームを作った任天堂の宮本茂さんにインタビューして、その結果を「ファミマガ」4月号にのせた。

そこでわかったことは、ノイズが原因でぐうぜん出ることがあるかもしれないが、なにか技を使ったり、操作をすれば出るというものではないということだった。

ウル技（ウラ技という人もいる）とは、なにか一定の操作をすれば、だれがやっても確実に特別の画面や音が出る現象だ。なかには操作するタイミングがむずかしくて、10回のうち1回しかできないようなウル技もあるけど、その技にしても、決まった操作を正確にすれば、確実に出るということにはちがいがない。

しかし、ノイズによってまったくぐうぜんに出る現象は、もはや技とはいえず、ウル技ではない。



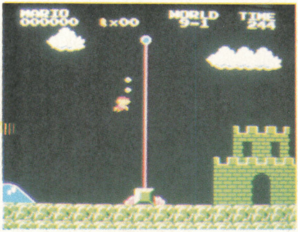
しかしそれ以降も「9面」の写真を「ウラ技」として紹介したり、なかには、「255面もあった」などと、売るためなら「ウソ」も平気でのせるという雑誌も現れたりした。

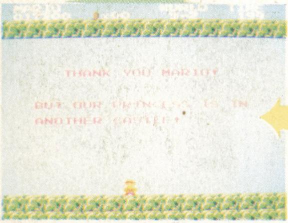
そこでもう一度、正確に「9面があるのか」という問題に答えておこう。

　ファミコンの本体にカセットをナナメざししたり、前面のジョイスティックなどをつなぐ差し込み口のピンをショートさせることなどは、絶対にやってはいけないことだよね。ウル技でもそれは禁じ手だ。その理由は、接触不良やショートさせることによって強いノイズを発生させ、本体をこわしてしまうからだ。
　ノイズとはこのように、異常な状態で発生する、ファミコンにとって有害なものなのだ。
　それでは、いくつかの雑誌に発表されている9面の写真は、どうして撮れたのか。それは、かんたんにいえば、ゲームのプログラムに手を加えて、人工的に作ったものだ。

⇨⇩これらはプログラムで作った画面写真だ



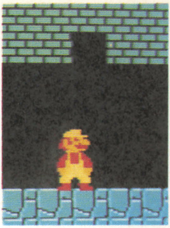




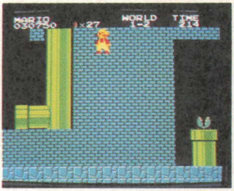
　このページにのっている写真は任天堂で作ったものだけど、ゲームがプログラムでうごいている以上、そのプログラムに手を加えれば、何面だって作れない面はない。しかし、それは決してウル技でもなければウラ技でもない。
　最近紹介されたあるカセットを使う方法も、本体をこわしかねないキケンな技だ。
　9面があるという情報はホントに人さわがせだったけど、以下この本にのっているウル技は、正真正銘、みんな本物のウル技だから安心してネ。

ディスク版のスーパーマリオは-3面まであった

マイナス面への行き方は2通り。両方とも1−2面からだけど、1つは、写真のようにブロックの角がちょうど頭の真上にくる位置に立って、何度も何度も、ブロックの角に頭をぶつけるようにジャンプするのだ。すると少しずつ右にうごいていって、いつも



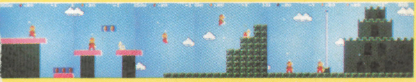
⇧この位置でジャンプする



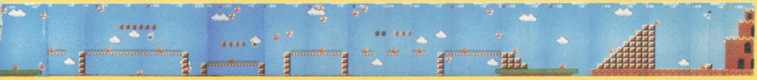
⇧よし、うまくひっかかった。あとはかんたん

は画面の中央から右のほうには行けないはずのマリオが、画面の右はしに行くことができる。こうなればもう成功したのも同じこと。普通にワープゾーンに入り、左右どちらかの土管に入ればいい。

第2のやり方は、地上に通じる土管の上に半歩ずれで立ち、真上のブロックを壊した



ゴール



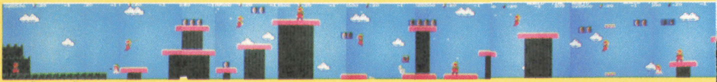
ゴール



ゴール

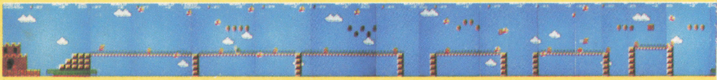
あと大きく右へジャンプし、残った右どなりのブロックにひっかけると成功だ。あとはブロックの中を進み、ワープゾーンで左はしの土管に入ると、マイナス面だ。
-1面は空中の水中面?だった。空中をゆらゆら、あぶくを出して泳ぎまわり、最初から金縛りのピーチ姫が出てきたり、首なしクッパがいるなど、横綱級のウル技、珍面面が出てくる。-2面は3-3や7-3と同じ橋の面だけど-3は未体験の新エリアだ。
このマイナス面は、途中でゲームオーバーになっても、Ⓐボタンを押しながらスタートすればコンティニューするあの有名なウル技が使え、何度でもプレイできる。
そして、とくに驚かされるのは、メットが1-1から出てくる裏ワールドへの近道であったということだ。裏ワールドには、普通8-4をクリアしなければ行けないけど、-3面をクリアすると、そこは裏ワールドの1面。8-4までワープゾーンを使って行くのにくらべ、3エリア分も近道だし、かんたんなのだ。

-1面



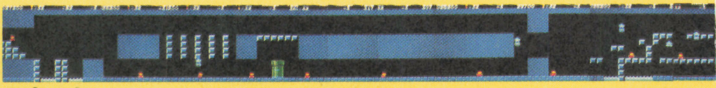
スタート

-2面



スタート

-3面



スタート

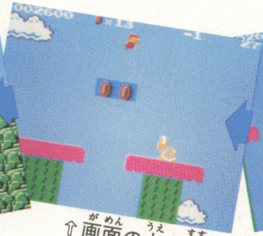
マイナス面で鳴りわたる100発花火の方法

-1面はウル技の宝庫、なかでもスゴイのが、花火がタイムアップするまで、いつまでも鳴りつづけるウル技だ。そして、花火が鳴ると、ちゃんといつものように500点ずつ入っていく。

やり方はかんたんだ。2人目のピーチ姫がいる場所を通りぬけたらいったんやられよう。そして、2人目のマリオが出てきたら、画面のなるべく上のほうを進ませる。



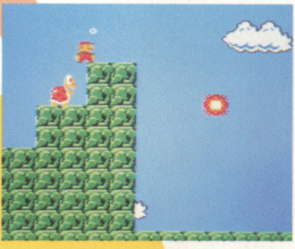
⇧こんなあたりでわざとやられてみる



⇧画面の上を進んでいこう



⇧バンバンと花火が上がりはじめた



⇦この位置に立ち止まっているのがいい



⇦バンバンバンバン花火が上がる。気持ちいいネ

このとき注意しなければならないのは、階段ブロックが見えてきたあたりに、目に見えない金縛りゾーンがあることだ。まちがってここに入ってしまうと金縛りになってしまって、もはやリセットする以外に方法がなくなってしまう。

ポール間際の階段ブロックのところまで来ると、花火が鳴りはじめるはずだ。ここにいるノコノコに注意しながら、階段の一番上に立ち止まっていると、いつまでも花火が鳴っているよ。

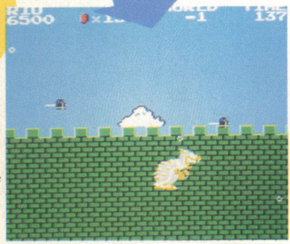
100発花火でクリアすると起こった珍現象

今度は、いったん連続して鳴る100発花火を出したら、タイムアップの前にクリアしてみよう。このとき、3通りの珍現象が現れるはずだ。どうすればどうなるといった法則性はない。どの現象が起こるかわからないけど、いろいろ何度もやってみよう。

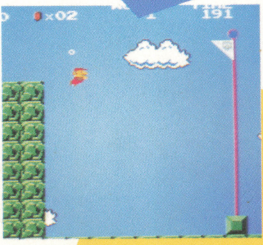
もし、ポールやお城の様子がいつもの、100発花火を出さないときと同じだったら、ポールのてっぺんを飛び越えてみよう。すると城壁がえんえんとつづいてクッパが出てくるのだけど、いつもとちがって首がついている。

ときどきポールの先に旗がついていることもある。このときは、もう飛び越えはできない。ポールにさわって普通にクリアするしかないのだ。

たまには、城の前にいつもはないファイアバーがあることもある。そういう場合、ポール飛び越しをやると、マリオがそのファイアバーにさわりに行って、やられてしまうのだ。



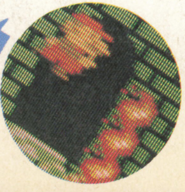
⇨旗なしの場合、首ありクッパが出てくる

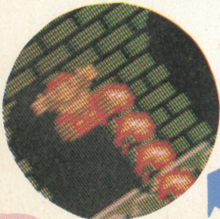


⇨そのまま進むとポールに旗のある場合がある



⇩飛び越すと珍現象がいっぱい起こる





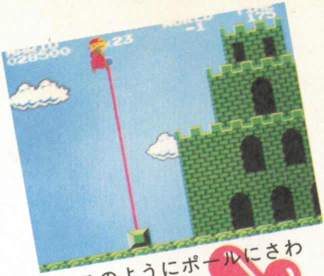
⇦さわるとあたりまえだけどやられちゃうのだ

⇨城の前にファイアバーがあった

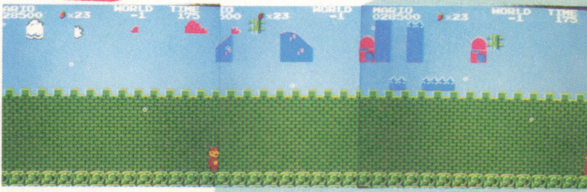
長い長い城壁の上には変なキャラがつぎつぎと

前ページのウル技でも紹介したけど、-1面は水中面なので、ポール飛び越しはかんたんにできる。そして長い長い城壁の画面がはじまると、マリオはコントローラを操作しなくても、勝手に右へ右へ走っていく。

放っておくと、ピーチ姫や首なしクッパ、へんな雲など、つぎからつぎへと不思議なことが起こるのだ。



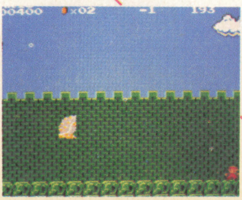
⇧このようにポールにさわると……



⇧画面は城の入口を通り越してドンドン進んでいくのだ。途中、電柱の先っぽのみたいなものが出てきたり、海のような感じのところが現れたりと、これはナンデショカ？



⇧そのまま放っておくと、今度は空に文字のようなものがあらわれた。もしや、暗号ではと思った人は、がんばって解いてごらん。でも、たんなる画面のバクだったりして……



⇨首なしクッパも出てくるぞ

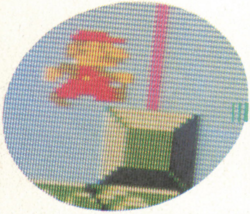


⇨20分ぐらいたつとピーチ姫が現れた

ディスク版 -1面は城に入らなくてもクリアできるのだった

-1面は本当に変なことばかり起こる。スーパーマリオのエリア1は、どの面も城の中に入ってクリアだ。マイナス面もそうだと思っていたら、あったのだ。城に入らないでクリアする方法が。

やり方は、ポールの横に立って、ジャンプしながら十字ボタンの右と下を押す。うまくいくと、ポールにさわったあと、また下の台の左側に行ってしまい、マリオは右に歩こうとするのだが、台がじゃまで通りぬけられない。ところが、突然、面クリアのときの音楽が鳴って、クリアしてしまったのだ。



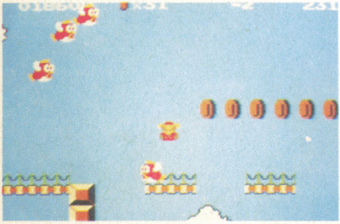
⇨ポールにさわってから下へおりると…



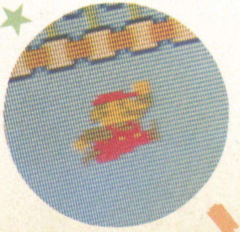
⇨足ぶみしながらクリアするよ

ディスク版 -2面のマリオ再生の場所で最後の悪あがきを…

ディスク版の-2面の最後のほうでやられると、橋の下に再生して、すぐ落ちてしまい、もはやゲームオーバーになるのを待つしかない。なんとかならないかとやってみたが、みんなダメ。Ⓐボタンを押しっぱなしにしていると、再生したときジャンプした!……が、やっぱりダメだった。



⇧このへんでやられると、橋の下に再生しちゃって……

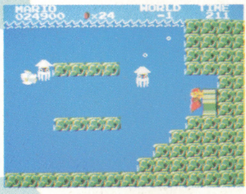


⇧いきなりジャンプしたけど、アウト!

ワールド-1はなんの意味もないループ面だった

カセット版のスーパーマリオにもマイナス面はある。しかし、ディスク版とちがって面クリアのできるゲームにはなっていない。

行き方はこの本の6ページで紹介したディスク版とまったく同じだ。マイナス面がはじまると、そこは本当の水中面。2−2なんかと同じだ。しかし、最後の土管の中に入っても、地上には出られず、水の底からマリオが出てくるだけでクリアできないのだ。



⇨これがカセット版の−1面。水中面だった

⇦土管に入ってもふたたびもとの水中へ



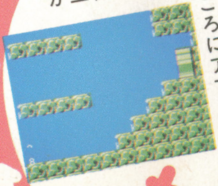
2人用でマイナス面をプレイすると珍現象が

カセット版の2人用でマイナス面をプレイするとどうなるか?

マリオはマイナス面に行き、ルイージは普通に2−2面に行く。この2つの面はそっくり同じだ。そこで、マリオが最後の土管に入ると……、1人用のときとは、マリオがふたたび出てくる場所がちがっていたのだ。土管のすぐ近くに出てくる。でも、面クリアできないことには変わりはなかったのだ。



⇧2人用のとき、マリオが土管に入ると……



⇦おや〜、こんなところにアブクが



⇦ずいぶん近くにマリオが再生してきたぞ

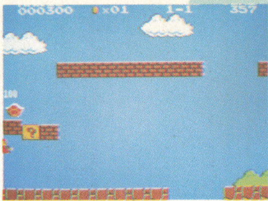
クリボーがノコノコに変身してしまったぞ〜

このウル技は1－1面でできる。

エリアの中ごろ、2匹のクリボーが上のブロックからおりてくるところで、1匹目を素早くパンチでやっつけ、すぐ右に走り画面をスクロールさせるのだ。そして、下のブロックの左はしが画面左いっぱいになったところでひき返し、2匹目をその画面のはしのところでパンチしよう。

すると、クリボーがノコノコに変身しちゃうのだ。

このウル技のコツは、2匹目を画面左いっぱいでパンチすることだ。



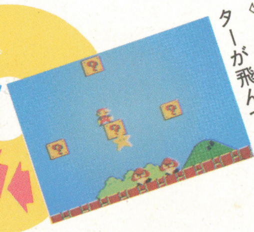
⇧たしかここに出てくるのはクリボーでは？

パワーアップキャラを出すとスターが消えた!?

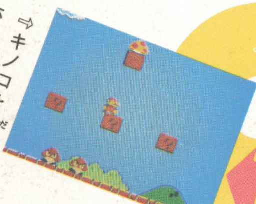
これも1－1でできる技。画面をポンポンと飛んでいたスターが、突然消えてしまうウル技だ。

エリアのまん中あたりに、取れば無敵になるスターが出るブロックがあることは、もう知っているね。そのスターを出したら、すぐ、その右にある4つの?ブロックのうち、一番上のブロックをたたいてみよう。

この?ブロックからはパワーアップキャラが出るが、キノコかフラワーが出たとたん、スターが画面上から消えてしまうのだ。なんだか、損した気分になってしまうね。



⇦ウウウッ、ス、スターが飛んでいく

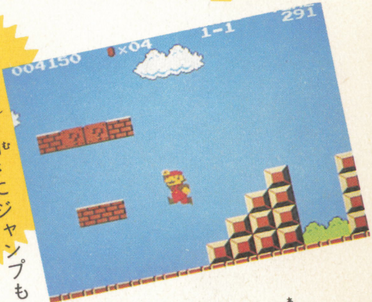


⇨キノコを出すとホラこのとおり

マリオも後ろ歩きで新しいワールドに出発だ

主人公のキャラクタが後ろ向きに進むというウル技はほかにもあって、この本でもあとのほうで、オバケのQ太郎ワンワンパニックとエレベーターアクションの場合を紹介している。

やり方はかんたんで、ジョイスティックをつなぎ、レバーを左に倒し、コントローラの十字ボタンを右に押すだけでいい。ゲームがはじまると、マリオは後ろを向いたまま歩き出すのだ。

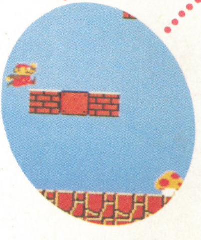


⇨後ろ向きにジャンプもできるし……

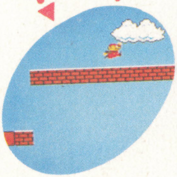
マリオは上にキノコは下に、なぜか大きく!?

このウル技は13ページのはじめのウル技と同じ場所でできる。

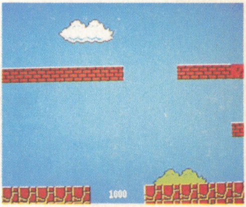
まず2匹のクリボーをやっつけてからキノコを出し、急いでキノコの出たブロックにのぼる。そして、さらにその右の高いブロックにのぼって、下のキノコが穴に落ちる瞬間穴の真上で大きくジャンプするのだ。すると、キノコに触ってもいないのに、大きくなった。



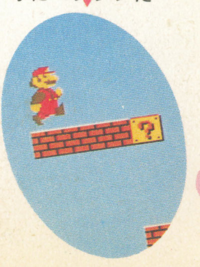
⇦キノコを出したらさわらずに



⇩右にある高いブロックに乗り右へジャンプ



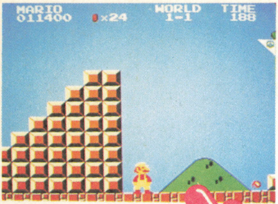
⇩タイミングが合うとさわらなくても1000点が



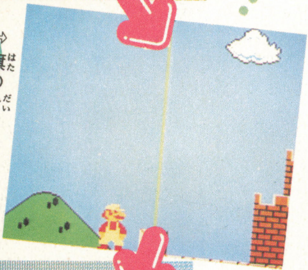
⇩と、スーパーマリオにヘンシンだ〜

何もない空間でファイアボールが爆発する?

このウル技も1-1面でできる。とにかく?ブロックやスターなど、取れるものは全部取って進んでいこう。これがウル技を成功させるコツだ。



⇦さて、ポールのそばまできたぞ



⇨旗の台にぶつかって画面を右へ



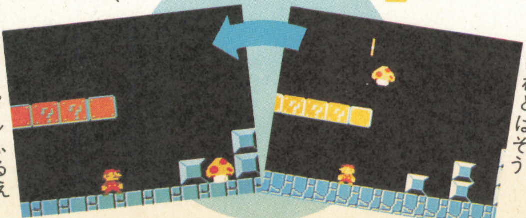
⇦何もない空間でファイアボールがバクハツだ!

最後の階段ブロックからポールのほうに下りたら、画面を少し右にうごかし、また階段のほうへもどるのだ。そして、そこからファイアボールを投げると、バックが山のかたちをしたところで、ブロックがないのにファイアボールが当たって、爆発するシーンが見られるゾ。

壁と壁の間でキノコがプルプルとふるえている

1-2には、最初の?ブロックにパワーアップキャラがある。下からたたいて出したキノコを、その段の一番右はしでもう一度たたいて、思いっきり右側に飛ばそう。

そうするとキノコは、下の、くしの歯のようになったブロックの間に落ちこんで、プルプルふるえているように見えるのだ。

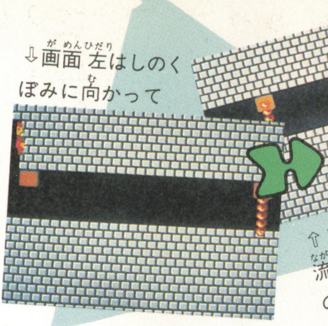


⇦下からパンチではねとばそう

⇨プルプルふるえる変なキノコ

こわせないブロックの中だって通りぬけられる

壊せるブロックの中に入れる技はすでにウル技単行本の第1巻で紹介したが、各ワールドのエリア4で出てくる壊せないブロックの場合も、同じように中を進めるのだ。
方法は同じ。大きなマリオのとき、天井にあるブロックのすき間を画面左いっぱいにしてジャンプするだけ。タイミングがあえばひっかかって、ジャンプをつづけるとブロックの中を右に進んでいく。

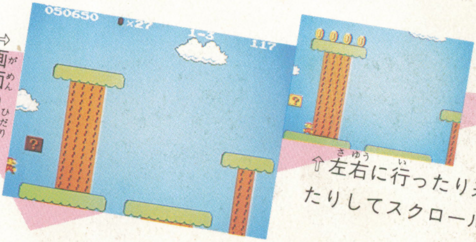


⇩画面左はしのくぼみに向かって

⇧スルスルと右に流れていくマリオの後ろ歩き

マリオが空中に浮かんで上ったり下がったり

1−3面には、まん中ごろに?ブロックがある。その?ブロックのある島にわたったら、その上で行ったり来たりして画面を少しずつスクロールさせよう。そして、左側で上下しているリフトを画面から消してしまうのだ。
そのあと、マリオを島の左はしから、画面左はしの何もない空間に向かってジャンプさせてみよう。すると、画面には見えないリフトに乗って、空中を上下する姿が見られるよ。
マリオが空中遊泳しているみたいで、ほんとうにおもしろいね。



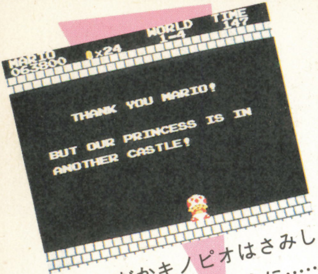
⇨画面の左はしに向かってジャンプすると、マリオが空中遊泳だ

⇧左右に行ったり来たりしてスクロール

マリオはどこ? キノピオはだれにお礼を……

どのワールドでもいいが、エリア4でチビマリオのままクッパと対決したときできるウル技。クッパのすきをうかがってクッパの足の下をくぐりぬけ、オノを取った瞬間、クッパに捕まる。すると当然マリオはやられてしまって、画面から消えたのに、面クリアはしてしまうのだ。

そして、つぎに出てくるキノピオは、いない相手にむかってお礼をいうのだ。

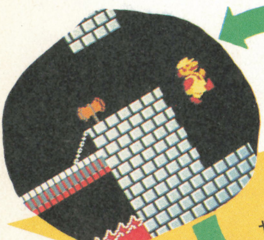


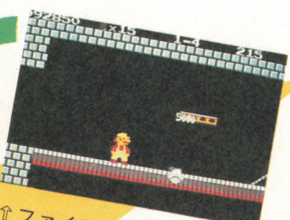
⇧なんだかキノピオはさみしそうだね。かわいそうに……

オノを取らなくてもクリアできる方法がある

これもエリア4でできるおもしろテクニック。

まずクッパをファイアボールでやっつけ、その後Ⓑボタンで加速しながらマリオの頭をオノの上のブロックにぶつけるようにジャンプ! するとオノを取っていないのにクリアしてしまうのだ。





⇧ファイアボールでクッパをやっつけた!

⇧アレッ、オノを取っていないのにマリオが行ってしまう……



⇦ほら、オノを取らなくてもクリアしてしまったのだ

下からパンチでキノコがブロックをすりぬけた

この技は2—1面のはじめのほうでできる。

下の段にいるノコノコが、左はしのブロックの上にきたら、下からたたいて、3番目の?ブロックまではねとばそう。

左はしのブロックをたたいたとき出たキノコがそのノコノコとかさなったらもう一度下からパンチすると、キノコがブロックをすりぬけて落ちていく。



⇩ノコノコを左はしのブロックでパンチし、右に飛ばす



⇧キノコとかさなったところをふたたび下からパンチ

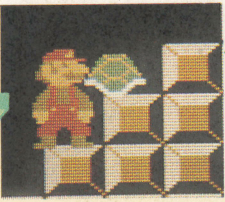


⇩キノコがブロックをすりぬけ、下に落ちてスーパー化

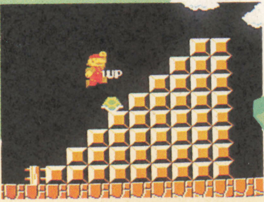
これで決まり!!のマリオ連続蹴り無限増殖法

連続して蹴飛ばせば、点数が加算されていって、1UPすることはみんな知っているね。この技がかんたんにできる場所が3—1面の最後、階段ブロックのところにある。

上からおりてくる2匹のノコノコのうち、1匹をやっつけ、つぎのノコノコを階段の途中の段に半分左にズラして止め、1つ下の段から連続ジャンプを決めるのだ。あとは、無限に1UPするよ。



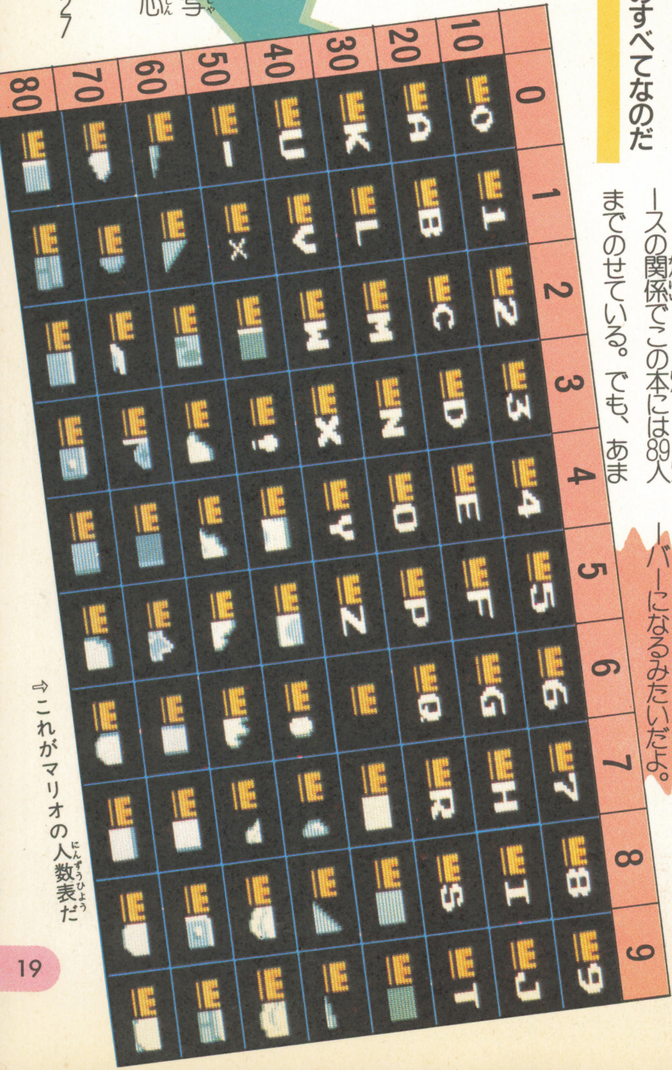
⇦ノコノコをこの位置で気絶させ…



⇦何度もジャンプすれば連続1UP!

このマークがマリオの人数表示のすべてなのだ

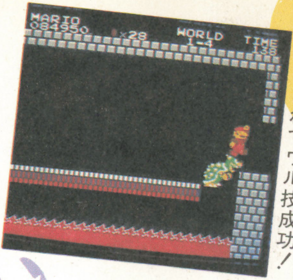
前のページのやり方で、無限増殖した結果が下の人数表示の表だ。
1人1UPするたびにかぞえ、人数を確認しながら写真を撮った苦心の作だ。実際には127人まで増やしたのだが、スペースの関係でこの本には89人までのせている。でも、あまり増やしすぎると、ゲームオーバーになるみたいだよ。



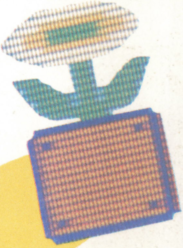
⇨これがマリオの人数表だ

小さなマリオのままファイアマリオになる方法

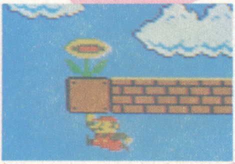
この技はエリア4であればどこでもできる。だが、なかなかむずかしいテクニックが必要だよ。

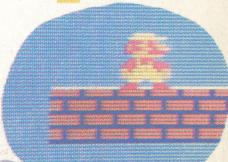


⇦よし、クッパと相打ちだ。これでウル技成功！



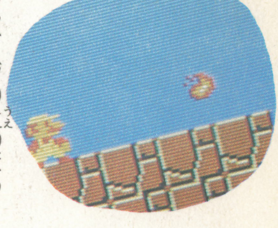
⇩チビマリオがファイアフラワーを…





⇧チビファイアマリオのできあがり

⇩ちゃんとファイアも投げられるのだぜ



まず、17ページの上のほうで紹介した技を応用して、スーパーマリオのときにやるのだ。オノを取ると同時にクッパにさわるというテクニック。

クリアしてつぎの面になると、不思議なことに、最初に出したパワーアップキャラクターがスーパーマリオなのにキノコなのだ。そして、それを取るとナント、小さなマリオになってしまう。

しかし、つぎに出てくるパワーアップキャラは、小さいマリオなのにファイアフラワー。そうなのだ。マリオのパワーとパワーアップキャラの出方が1つずれてしまったのだね。

小さなマリオのままファイアフラワーを取ると、チビのファイアマリオのできあがりというわけだ。

チビファイアマリオのとき敵にさわると、今度は大きくなるというから不思議だね。

これは大技!!うわさのポール飛び越しなのだ

まぼろしの技ともいえる超ムズカシのポール飛び越し技。成功した人は全国でもほとんどいないのじゃないかな?

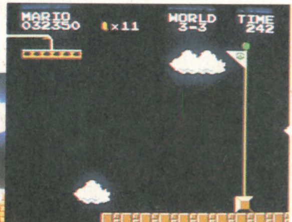
場所は3―3、ポール直前のてんびんリフトを使うのだ。

左のリフトにしばらく乗って右のリフトを一番上にもってくる。そしてリフトが落ちないうちに右のリフトに飛び移り、Ⓑボタンで加速しながらおもいっきり右にジャンプする。

成功すると、城壁がえんえんとつづくシーンが見られる。

⇩成功すれば城壁シーン。これはディスク版の写真じゃないよ





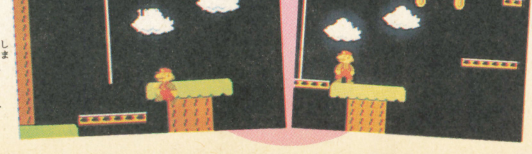
⇧リフトがこの位置のときジャンプ!

てんびんリフトを落としたのに島からスルリ!!

てんびんリフトは、どちらかがいっぱい下まで下がると両方のロープが切れ、1000点入る。

ところが、3―3面のなかほどにあるてんびんリフトの左側に立ってうまくリフトを落とし、すぐ横の島に飛び移って成功、成功と喜んだとたん、マリオは島をすりぬけ、下に落ちていくのだ。

これはミジメな(負)ウル技だネ。



⇦着地に成功だと思ったとたん…

⇨マリオは島からすべり落ちてしまった

土管に入るといきなりナゾの空中面へワープ

4―2面でできる不思議ワープのウル技。ダブルワープがたのしめるよ。

面がはじまってすぐのせまい通路を抜け、?ブロックの先のリフトを越えると、ブロックの中から、空中のワープゾーンにつづく豆の木が出る場所がある。

この豆の木の出し方はみんな知っているかな? 下から順番に空間をたたいて隠れブロックを出し、それをのぼっていって豆の木を出すのだ。

豆の木を出したら、マリオを右にうごかし、豆の木が出ている台が半分見え、豆の木が消えるところまで画面をスクロールさせる。

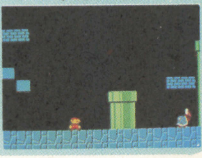
そして、その台の上にあがり、十字ボタンを左に押すと、マリオはいきなり画面左はしの、背のたかい土管の上にワープする。

そのあと、今度はマリオを右にうごかして、となりの背の低い土管の上でしゃがませると、土管に入っていくのだ。

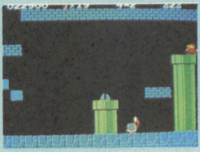
画面はいきなり変わって、現れたのは、いつもの、ワープゾーンにつづくアスレチック面。でも、なんとなく様子がちがう。いつもなら豆の木がでているところが、たんなる穴になっている。

そして、その穴に落ちると、ナント、やられてしまうのだ。

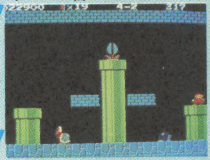
⇩豆の木の台を画面から半分出して…

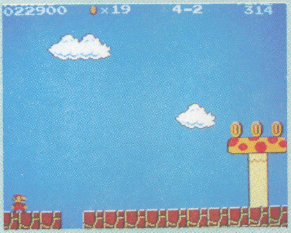


⇩画面右はしの土管の上にワープした



⇩あとはその右どなりの土管に入ると…





⇧出てきたのはワープゾーンにつづくアスレチック面だった

消えた豆の木につかまってワープゾーンに……

この技も4－2面でできるウル技。

成功させるコツは、マリオが画面中央から右にはけっして行かないという普通のスクロール方法を乱してしまうことだ。

スクロール乱しをする方法はいろいろあるけど、ここでは、マリオのブロック内部歩き技を使う。

やり方はもう知っていると思うけど、4－2面がはじまってすぐのせまい通路で天井を2ブロックこわし、しゃがんでジャンプする。するとブロックにひっかかってマリオは右に進み、スクロール乱しが完成するよ。

このスクロール乱しを使うといろいろへんな現象が起こる。前ページのウル技も、じつはこのスクロール乱しの技を応用したものだ。

それはともかく、マリオを画面右はしにもってきたら、天井の上を通って豆の木の出る場所に来て、あとは、右はしにいるマリオのままで、普通に豆の木を出してから右側にわたる。

そして、そこでファイアフラワーを出すと、パッと豆の木は消えてしまうが、豆の木のところにもどると、ちゃんといつもの、ワープゾーンにのぼっていけるのだ。



⇨画面の右はしで豆の木を出したら左へジャンプ！

⇨左側にわたったら?ブロックの下へ入って…

⇨まん中をたたいてフラワーを出す

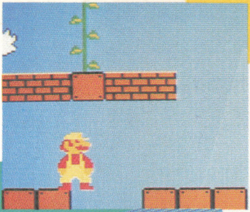
⇦消えた豆の木をのぼっていくよ

ジョイスティックを使う
マリオの瞬間移動技

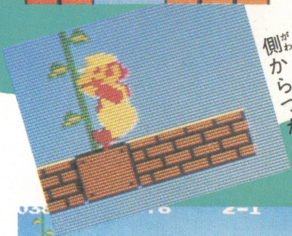
このウル技は、同じ豆の木でも、2−1面の雲の上のボーナステージに行く豆の木の場所で行う。技の種類はジョイスティックを使ったワープ技だ。

豆の木を出したら、その豆の木のブロックにのぼり、右側からつかむ。そして、ジョイスティックのレバーを左に、十字ボタンを右に素早く押すのだ。

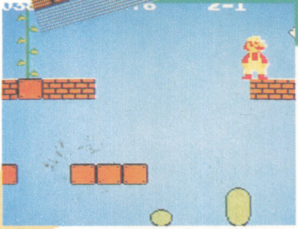
するとマリオは、画面左上のブロックの上に瞬間移動するよ。



⇦ブロックをたたいて豆の木を出す



⇦豆の木を右側からつかむ



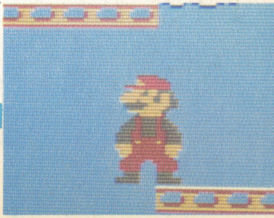
⇦マリオは画面右に瞬間移動してしまった

てんびんリフトを下からすりぬけてしまった

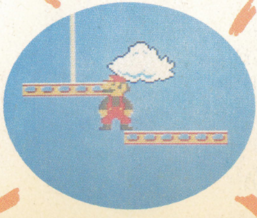
4−3面はリフトいっぱいのアスレチック面。

そこで最初に出てくるてんびんリフトの右に、上下にうごくリフトがある。

このリフトに片足だけで立って、体半分を左に出していると、リフトが上にあがったとき、てんびんリフトを下からすりぬけるのだ。



⇨リフトから半分体を出して立つ

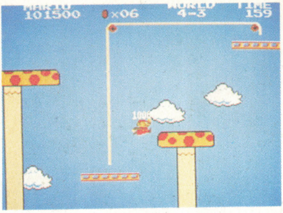


⇨グッとリフトをすりぬけたぞ〜

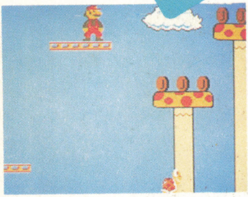
4−3面でてんびんリフトを落とすと何かが…

前ページのウル技をやったら今度はこのテク。

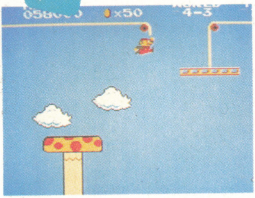
⇩リフトを落として右の島に飛び移り1000点入った



同じ4−3面の最初のてんびんリフトを落とすと不思議なことが……。先に進むと、空中に目に見えない障害物があっていきなりぶつかったり、リフトにさわってもいないのにうごいたりする怪現象が起こることがあるのだ。



⇨左のリフトがうごかなくなったゾ



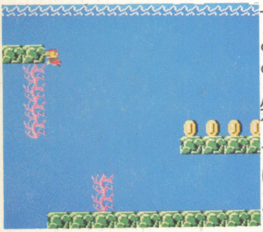
⇦いきなり空間で障害物にぶつかった

水中面のサンゴだってマリオはすりぬけるよ

5−2面の最初の土管に入ると水中面だ。ここの穴の上にあるサンゴはすりぬけができるってこと、知っていたかな?

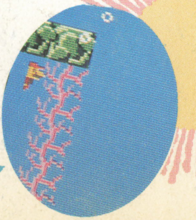
やり方は、左側を向いてサンゴに近づき、サンゴにくっついたときに十字ボタンの右を押すだけだ。マリオは、サンゴにかさなり、うまくすれば反対側にぬけられるヨ。

⇩右からふらふらサンゴに近づいていくのだ





⇦サンゴにマリオがかさなった

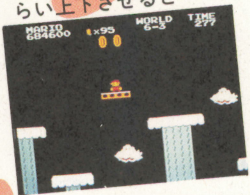


⇨とうとうすりぬけてしまった

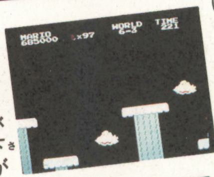
何もしていないのにリフトから落ちたマリオ

リフトにはてんびんリフトや左右にうごくリフトなどいろいろな種類があるが、上下にうごくリフトもところどころにある。普通はマリオがこれに乗っても落ちないが、6−3面で最初に出てくるリフトに乗り、5回ほど上下させると、リフトが下がったとき、いきなりマリオが下へ落ちてしまうのだ。

⇩ここの上下にうごくリフトの上で、5回ぐらい上下させると…



⇨リフトが下がったと思ったら



⇨下へ落ちてしまったよ〜



キラーを踏んだら糸みたいなものが出てきた

同じ6−3面の真ん中あたりに、てんびんリフトが2つあるところがある。そのすぐ右どなりの、写真の場所で、マリオを島のちょうど中央に立たせて、キラーが飛んでくるのをまとう。

そして、キラーが飛んできたら、真上にジャンプして上から踏みつけよう。

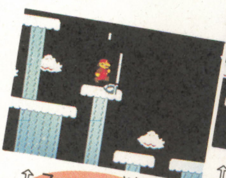
すると、マリオはキラーの上でジャンプを繰り返し、キラーが少しずつ下がってくるのだ。そのとき、画面写真ではっきりわかるように、なんだか糸みたいなものが出てくるよ。



⇧キラーが飛んでくるのをじっとまつ



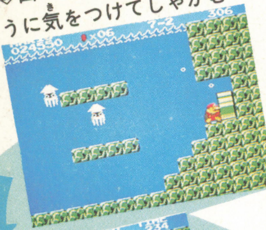
⇧真上にジャンプしてキラーを踏む



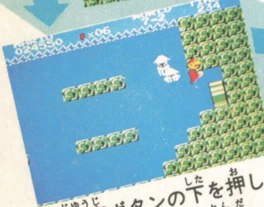
⇧スーッと糸のようなものが出た

壁に吸いこまれ閉じ込められたスーパーマリオ

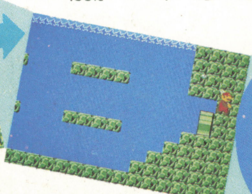
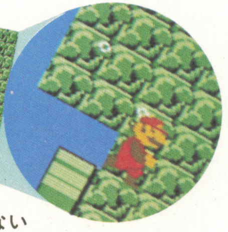
水中面の地上に通じる土管のところにきたら、一度ためしてみよう。壁に閉じ込められて抜け出せなくなったマリオの姿が見られるよ。
やり方は、まず、土管の前でいったんしゃがみ、そのあと、十字ボタンの下を押しながらⒶボタンを連打し、マリオの頭を上の壁の中にめりこませる。そして十字ボタンの右を押すのだ。するとマリオは右のほうへうごいて壁の中に閉じ込められる。
この技は大きなマリオのときのほうがかんたんだ。



⇩出口に吸い込まれないように気をつけてしゃがむ



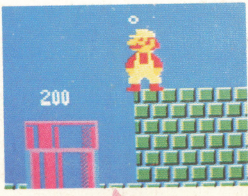
⇧十字ボタンの下を押しながらⒶボタンを連打

⇧マリオは壁の中へ。もう抜け出せない

8―4面には透明パックンフラワーもあった

8―4面はワナの面。よく考えて進まないと、無限ループの地獄にはまりこむ。
やっと出てきたのは水中面。底の土管から出たとき、ファイアマリオならやってみよう。一段高くなったブロックの上から、自分が出てきた土管に向かってファイアボールを投げるのだ。すると200点入ったぞ。ここに透明のパックンフラワーでも出ているのかな?



⇧ん? どーして200点なんだろ。と不思議そうなマリオ

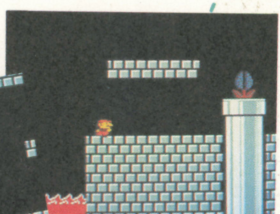
パックンをパッと消してしまうマジック技だ

8―4面の最初のほうにある大きな炎の池は、左右にうごいているリフトを使って渡るのが安全な方法だけど、Ⓑボタン加速の大ジャンプでもタイミングさえあえば渡れないことはない。

うまく大ジャンプで炎の池を渡ったら、そのまま走って土管にぶつかってみよう。すると、出ていたパックンフラワーが一瞬のうちに消えてしまうのだ。

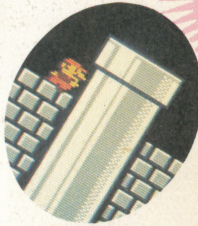
⇩Ⓑボタンで加速してビョワ～ンといっきにジャンプだ





⇧飛び越しに成功したら、土管に向かってダダダと走る

⇩ドンとぶつかるとパッとパックンフラワーが消えた



蹴飛ばしたパタパタが突然消えてしまうぞ!?

8―4面の第2ゾーンで、池を越えたらパタパタが2匹出てくる。このパタパタを消してしまうウル技一発。

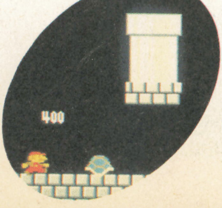
出てきたパタパタを踏みつけ、画面右のほうへ蹴飛ばす。そして、それを追いかけていくと、突然パタパタは消えてしまうのだ。

でも、8―4面はワナの面なので、このウル技をやると、第2ゾーンはやり直ししなければならなくなるよ。

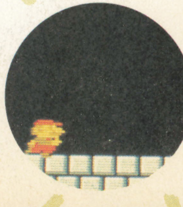
⇩パタパタが2匹出てきたゾ



⇨画面の左のほうへ蹴飛ばして……



⇨追いかけたら突然消えてしまった



ルイージがタイムアップしたのになぜマリオ?

2人用にすると、マリオとルイージが交代でプレイする。そんなとき、ちょっとおもしろいウル技を発見した。ルイージのプレイのとき、1UPする。そして、マリオが先にゲームオーバーになってしまおう。

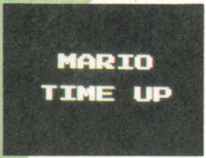
そのあとで、ルイージをタイムアップにすると、不思議なことが起こる。

それは、ルイージがタイムアップしたときの表示が、ナント、「MARIO TIME UP」となっているのだ。

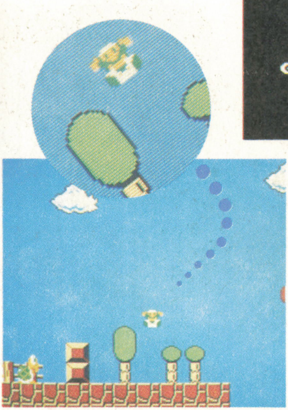
先にやられたマリオは目が点になっていたりして……。



⇧まずマリオがゲームオーバー



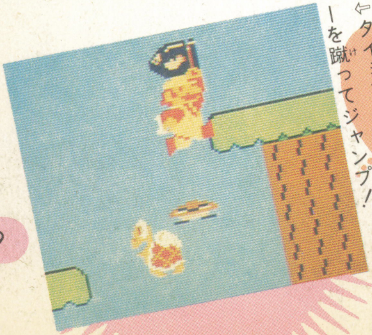
⇧なぜかマリオがタイム・アップ?


⇧そのあとルイージをゆっくりうごかしてタイム・アップさせてしまうと……

クリボーがつぶれたままの姿で落ちていった

このウル技はどの面でもできる。クリボーが下に落ちる瞬間に、タイミングよくジャンプして踏みつけると、クリボーはつぶれた姿のまま落ちていくのだ。

このとき、マリオもいっしょに落ちないよーにネ。


⇦タイミングよくクリボーを蹴ってジャンプ!

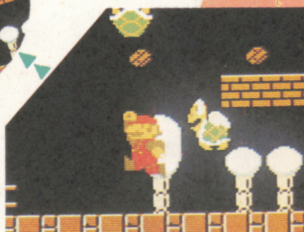
ノコノコに2回パンチを決めて8000点だ〜

スーパーマリオブラザーズの場合、連続して敵をやっつけたときの得点は、加速度的に増えていく。しかし、100点がいっぺんに8000点になることは、普通はない。

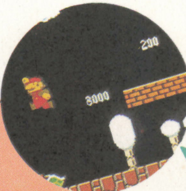
しかし、じつはこんなウル技が隠されていたのだ。

ブロックの上を歩いているノコノコを下からはね飛ばし、そのノコノコをもう一度パンチすると、8000点入るのだ。

⇩ブロックの上を歩いているノコノコにパンチ！



⇨もう一度パンチすれば、ホラこのとおり



⇩これは大きなマリオだけどチビマリオのときでもできるよ

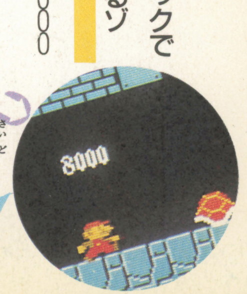


ノコノコを2回キックでも8000点入るゾ

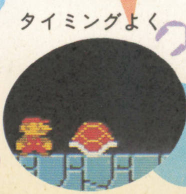
今度は2度蹴りで8000点のおトク技。原理は上の2度パンチと同じだが、2度蹴りでも8000点入った。

ノコノコは、踏むとしばらくのあいだうごかなくなる。しかし、少し時間がたつと、手足や首をチョロチョロ出して、復活する。そこで、復活する直前にもう一度蹴ったのだ。タイミングがあうと8000点もらえるゾ。

⇨再度キックで8000点入った



⇩復活直前にタイミングよく

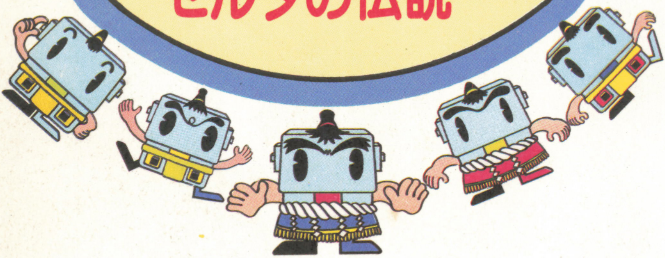


⇦まずは踏みつけて気絶させ……



2

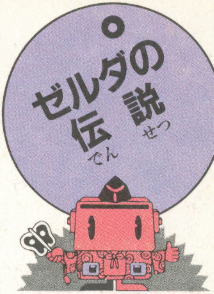
ウル技いっぱいゼルダの伝説



パート2 超ウルトラ技 決定版

テクニック

ディスク版のゼルダの伝説にもウル技はやっぱりゼルダ!! いきなりウラ「ゼルダ」をプレイできるようにする方法からLIFE満タンのウル技まで16本。すでに全面クリアした人も、まだ地下迷宮の入口がわからずウロウロしている人も、一度はやってみよう、おもしろウル技のかずかず……。

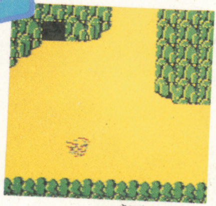


リンクがたつまきにのってさっそうと登場だ

地上で笛を吹いてたつまきを起こし、それにリンクがまきこまれたらサブ画面にしてコントローラⅡの十字ボタン上とⒶボタンを押す。そして再度はじめると、たつまきとともにリンクが登場するよ。

⇩たつまきにまきこまれたらすかさずサブ画面にする



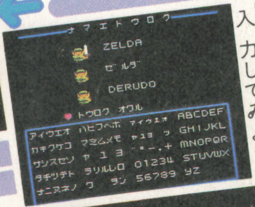


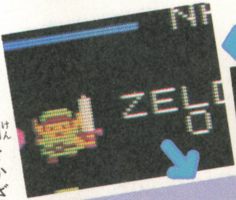
⇧ゲームを再開するとリンクがたつまきとともに現れる

いきなりウラゼルダからはじめるスゴイウル技

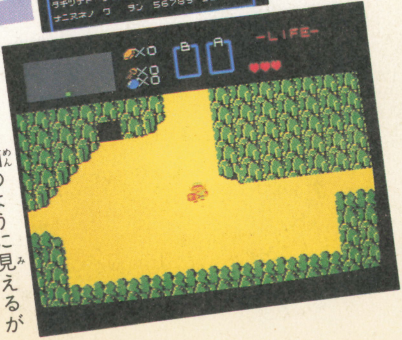
ゼルダの伝説にウラゼルダがあることはもう知っているね。ほんとうはおもての面をクリアしてから行くのだけど、ナマエトウロクのとき、ZELDAと入力すると、直接ウラに行けるのだ。ZELDAは、ナント、コマンドだったんだネ。

⇦ナマエのところにZELDAと入力してみよう





⇨すると剣をかざしたリンクが現れ



⇨オモテの面のように見えるが

はじめからLIFEが満タンになってしまう技

この技は白いハートがたくさんあるときにやると効果的だ。

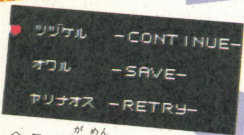
やり方はかんたんだ。まず泉の妖精のところまで行って、ハートが赤く回復しはじめたら、すぐスタートボタンを押す。

そして、コントローラⅡのⒶボタンと十字ボタンの上を同時に押し、いったんゲームを終了させるのだ。

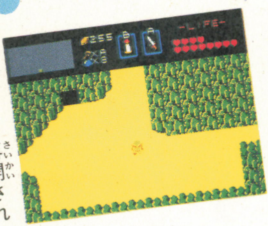
そのあと、「ツヅケル」を選んでゲームを再開すると、いきなりリンクのハートは満タンになっているのだ。

⇩ハートが全部赤くなるまえにゲームをやめて…





⇧この画面でツヅケル（CONTINUE）を選ぶ



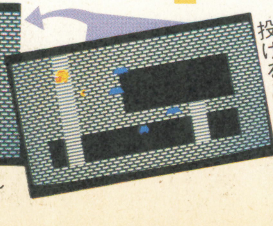
⇨ゲームが再開されると、いきなりハートが満タンに

ブーメランがナナメに飛ぶこと知ってるかい

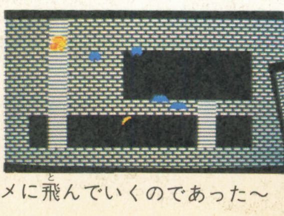
ほかの人が気がつきにくいことをしっかり観察して、発見すれば、それはウル技だ。

というわけで、この技はたんなる小さな発見だけど、やっぱりウル技なのだ。

内容は、ブーメランを投げたとき、十字ボタンをナナメ方向に押していると、ブーメランはナナメに飛ぶ、というものだけど……。



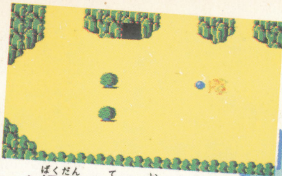
⇦十字ボタンの下と右を押しながら投げると



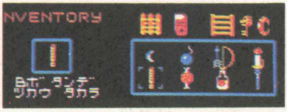
⇨ブーメランはナナメに飛んでいくのであった～

カラーテレビのはずなのに画面は白黒テレビに

まずⒷボタンで爆弾を置いて、サブ画面を出す。そして今度は武器を笛に変え、スタートボタンを押すのだ。爆弾が爆発すると同時に笛を吹くと、画面が真っ白くなって、カラーテレビのはずなのに、白黒テレビになっちゃうのだ。リンクがちがう場所に移動すると、もとにもどるけどネ。



⇧爆弾を手に入れ、どこでもいいから置く



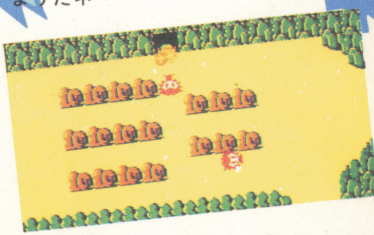
⇧スタートボタンを押すとサブ画面になる



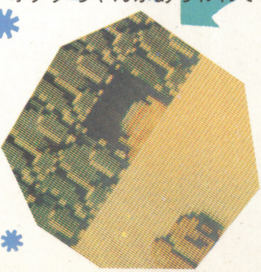
⇧何だかむかしの古い映画のようだネ

後ろを向いたまま洞くつに入っていくリンク

ゲームの進行には関係ないけど、見ていておもしろい技はウル技なのだ。
リンクは敵とぶつかったとき、後ろにさがる性質をもっている。そこで、洞くつの入口に立たせ、敵がぶつかってくるのをまっていよう。敵が当たるとリンクはその反動で後ろむきのまま、洞くつに入っていくのだ。



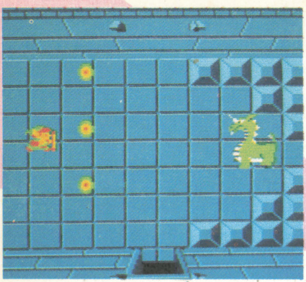
⇨洞くつの前に立っていると、オクタちゃんがあらわれて



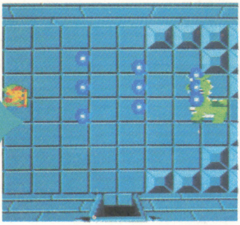
⇧ドン、と押されて後ろ向きのまま入ったよ

アクオメンタスのビームが10発も出てきたヨ

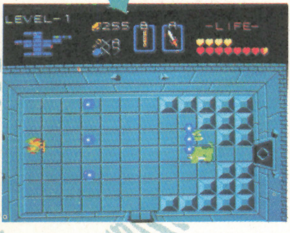
ゼルダの伝説の地下迷宮はむずかしい。マップを頭の中に入れておかないと、クリアするのがむちゃくちゃ困難だ。



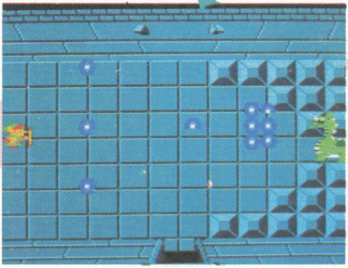
⇦ビームが3発も出てきたな。よし笛を吹くゾ……



⇨ん、むむ、どうだ！でも何か変だな？



⇨どうだ、魔法の威力を受けてみろ！



⇨シマッタ、アクオメンタスの攻撃がはげしくなった

途中でいきづまり、泣いた人もたくさんいるのじゃないかな?。

でも、最近では攻略本もいっぱい出て、くわしい地図ものっているし、レベル3ぐらいまでは、らくらくクリアできるようになった。

そのレベル1の地下迷宮の奥には、気味のわるい声を発する、巨大な敵キャラ、アクオメンタスがいて、3連ビームを出してくる。

そのアクオメンタスの部屋でできる(負)技を1つ。

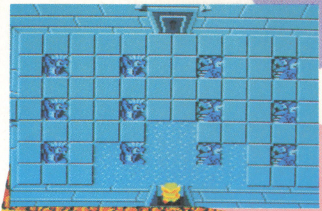
まず、ここに来る前に笛を手に入れること。そして、アクオメンタスがビームを出したら、笛を連続して吹くのだ。するとビームが10発も出て攻撃が激しくなるのだ。

ナゼ!! カギを使わなくてもドアが開いている

地下迷宮で、閉まっているドアを開けるキーは、買うとルピー100個分もしてなかなか高価だ。マジカルキーがあればいいが、かんたんには見つからない。しかし、なかにはウル技で開くドアもある。

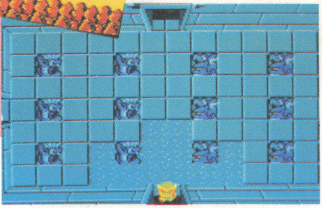
レベル1にはいってすぐ、キーを使わなければならないドアがある。しかし一度迷宮から出てふたたび入ると、さっきのドアは開いているのだ。

⇩部屋に入ると正面のドアは閉まっている。ムッとするネ





⇦そこで一度外に出てみるのだ



⇨もう一度入ると、ドアは開いていた

リンクはおばあさんの後ろだって通れるのだゾ

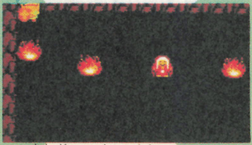
赤いローソクを手に入れたら、洞くつの中に行って、ウル技をしてみよう。

リンクを画面の下のほうに向け、Ⓑボタンを押すとファイヤーが出る。ファイヤーが出たら、すぐ十字ボタンを下に押そう。リンクがダメージを受けて、画面上にいくよ。

このやり方を繰り返すとリンクはどんどんどん上に行って、普通は通れない洞くつの上を歩けるのだ



⇧おばあさんの後ろにも行けるのだ



⇧何度も繰り返していたら、一番奥までできたぞ



⇧火にさわってリンクは奥にふっ飛ぶ

ライクライクがゾルに変身してしまったのか？

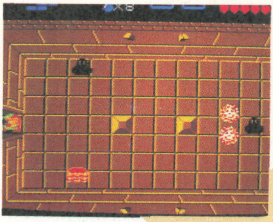
地下迷宮に入り、ゾルとライクライクのいる部屋に行こう。

そして、ゾルを倒したら、いったん別の部屋に行く。ふたたびもどってみると、倒したはずのゾルが増え、倒していないライクライクが減っていた。

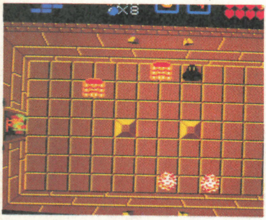
ライクライクがゾルに変身したのだろーか？



⇧ゾルが2匹にライクライクが2匹……



⇨もどってみるとゾルが2匹いた。変だな？

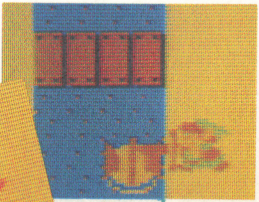


⇨ゾルを1匹たおしたあととなりの部屋へ

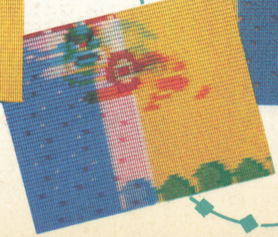
水中の半魚人ゾーラはソードでも倒せるのだ

水中の半魚人、ゾーラをはじめにおじいさんからもらったソードで倒せるってこと知っていたかな？

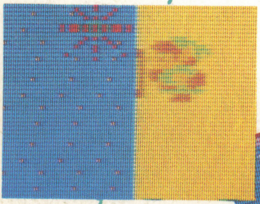
ゾーラが水中から顔を出したとき、水中に消える前に、つづけて2度ソードで刺せばやっつけられるのだ。



⇧ゾーラが出てきたので、ソードを出す



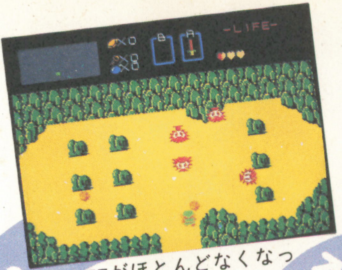
⇩エイエイと2度刺すと…



⇧ホラ、はじめにもらったソードでゾーラがたおせたのだ

何度やられてもゲーム回数0でクリアする法

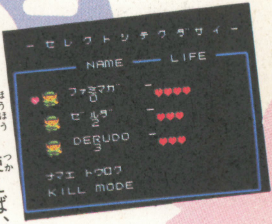
ちょっとズルイウル技。リンクの生命力がハートの半分になったら、サブ画面にし、コントローラⅡの十字ボタン上とⒶボタンで終わりにする。



⇧LIFEがほとんどなくなった。いったん終了して



⇨セーブしたあとでゲームを再開する

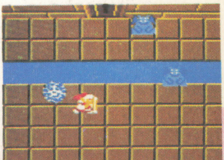


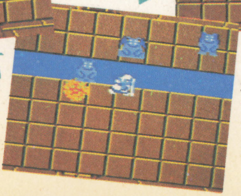
⇨この方法を使えば、いつでもやられた回数は0のままだ

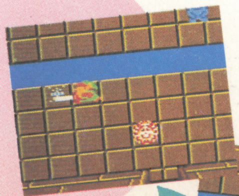
そして、セーブしてからふたたびゲームをはじめると、やられてしまった回数が0のまま先に進めるのだ。途中でゲームをやめる方法が、こんなことに利用できるなんて、知らなかったね。

バブルにさわってもすぐ剣が出せる方法がある

バブルにさわってダメージを受けると、一定時間剣が使えなくなる。そのとき、もしも笛を持っていたら、Ⓑボタンで使用する道具を笛にして、笛を吹こう。


⇨オット、バブルに当たってしまった

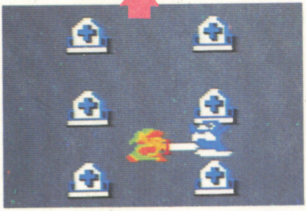

⇦でも笛を持っていたらすぐ吹いてみよう


⇧すぐ剣が使えるようになるだのでんせつ

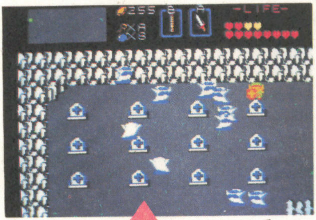
そうすると、すぐリンクは剣を出せるようになるのだ。笛は便利な道具なのだ。

墓場でルピーをいっぱい増やす方法があった

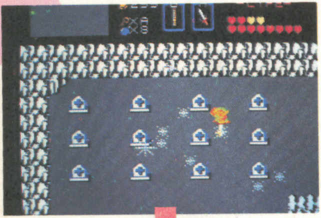
ゼルダの伝説はロールプレイングゲーム。主人公がいろいろ有益なアイテムを取ることで、どんどん力が強くなっていく。そのため、はじめのうちは、どんどんアイテムを取り自分の力を強くすることが、ゲームクリアのコツだよね。
　このゼルダの伝説には、そうした、役にたつアイテムのルピーなどを、まとめて大量に取ってしまえる場所と方法がある。



⇧すぐたおせるように、本物のギーニを剣でいためつけておこう



⇧ニセのギーニがいっぱい出た。ちょっと出しすぎて危険だなあ



⇧ビシッ、バシッと本物のギーニをやっつけると……



⇧ナント、ナント、ニセのギーニが一瞬のうちに宝物の変わった！

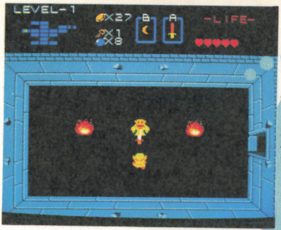
場所は地上のはずれ、墓場の中なのだ。
　この墓場には幽霊のギーニがいる。このギーニを、あと1回刺すと倒せる、というところまでいためつけ、そのあと、墓石にさわって、どんどんニセのギーニを出すのだ。ニセのギーニがいっぱい出たら、本物のギーニをやっつけよう。すると、ニセのギーニがルピーなどに変わるのだ。
　なお、墓石には下からさわらないこと。下からさわるとダメージを受けるから、かならず上か横からさわろうネ。

おじいさんを攻撃したらどうなってしまうのか

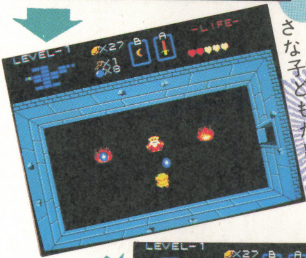
何でもためしてみることはとても大切なことだ。ほとんどのウル技はそうやって発見されたのだから……。結果が悪くなってしまうのもあるけど、まあ、それもイイジャナイカ。このウル技も、そんな負技のひとつだ。

いろいろ忠告してくれる地下のおじいさんを攻撃したらどうなるか、をためした人がいた。結果は、小さな火の玉がリンクを攻撃してくるのだった。

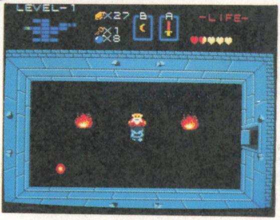
おじいさんは無敵だネ。



⇦しんせつなおじいさんを剣で刺すと…



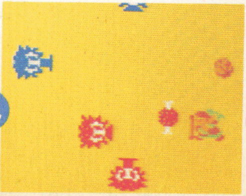
⇦横の火の玉から小さな子どもが出て



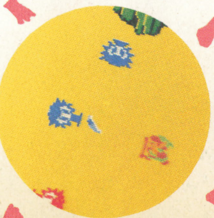
⇨リンクが襲われ、生命力が減ってしまった

ブーメランを投げると敵のエサは消えてしまう

エサを使って敵をおびきよせ、いっぺんにやっつけようと思って、エサを置いてみた。敵が集まってきたので、使う武器をブーメランに変え、チャンスとばかりに、Ⓑボタンを押してブーメランを投げつけた。そのときよく見ると、エサは画面から消えてしまったのだ。



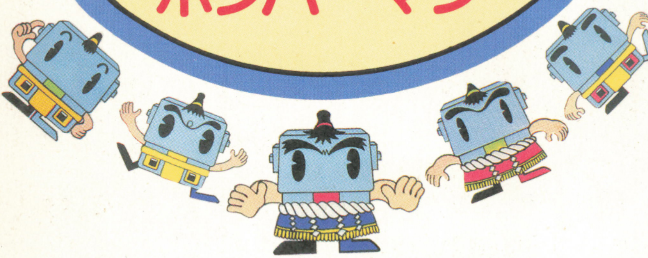
⇨オクタロックのエサをここに置いておびきよせる



⇨でも、ブーメランを投げたらエサが消えちゃった

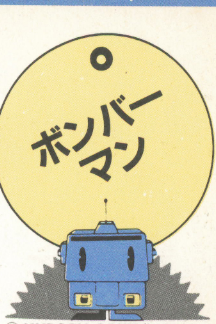
3

なんだか変なボンバーマン

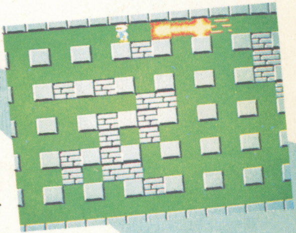


パート2 超ウルトラ技 決定版

ババン、バンバン、バンバン！レンガをこわしてスカッとするぜボンバーマン。このゲームはホントに変だ。2000万点ボーナスキャラからバクいっぱいの異常画面や不思議キャラ、相手が無敵の(負)技なんてのもあった。かんたんにウラ面に行けるシークレットコードもついて25本の大特集!!



1面で出る隠れキャラ・ゴーデス出現の方法



⇨外壁のブロックを全部壊して1周する

まず敵を全部片づけてから、外壁にそって1周するのだ。すると、画面のどこかに、ゴーデスが現れるよ。

ゴーデスといってもスターフォースでないのだから、100万点ももらえない。出しても2万点だが、一目見る価値はあると思うよ。出し方はそれほどかんたんではない。

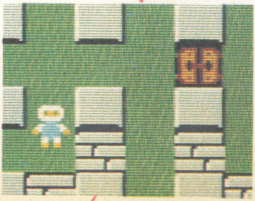


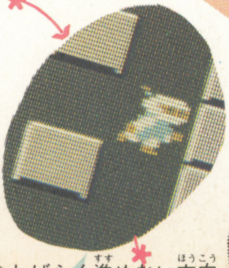
⇦これがゴーデス。素早く取ろう

足ぶみしながらしばらく待つとコーラが出る

つぎはコーラの出し方。まず、レンガをこわしながら出口を出す。そして、その出口を通りぬけたあとで、敵を全部やっつけるのだ。そのあと、右か左の、はしに行って、十字ボタンを、進めない方向にずっと押していよう。しばらくするとコーラが出る。

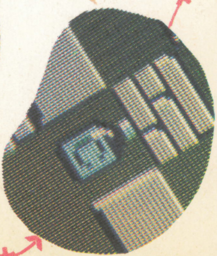
⇩出口を通ってから敵を全部やっつける





⇧しばらく進めない方向に十字ボタンを押す

⇩出たのはCマークのついたビン



ボーナス得点1万点を出すBパネルが出てきた

このウル技は、レンガを通りぬけるパネルやリモコン爆弾を持っているとやりやすい技だ。

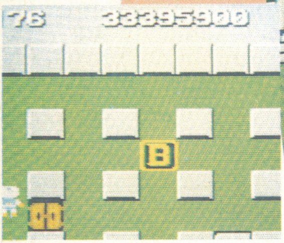
敵を1人もやっつけないで出口を見つけたら通りぬけよう。すると、Bパネルが出てくるのだ。

しばらくすると、Bパネルは消えてしまうけど、そのまえにパネルのある場所に行くと、通過するだけでボーナス点の1万点が入る。

このBパネルが出るのは、6・8・14・40ステージなどだ。



⇧敵を1人もやっつけないで出口を出す



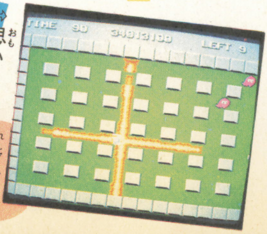
⇩トビラを通るといきなり隠れキャラが出る

爆弾をボコボコ爆発させるとファミコンが出る

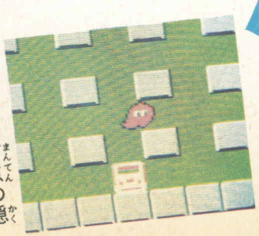
これは、ほかの面でもできるみたいだけど、3面では確実にできるウル技だ。

爆弾の火力をブロック5〜8個分ぐらいにしたら、爆風に当たっても大丈夫なパネルを取ろう。そして、Ⓐボタンを押しつづけて、ドカンドカン、連続的に爆弾を爆発させるのだ。

しばらくやっていると、50万点も入る隠れキャラのファミコンが出てくる。



⇨思いきって連続爆破をしてみよう

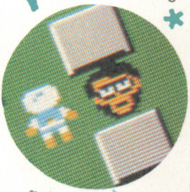


⇨これが50万点の隠れキャラファミコン

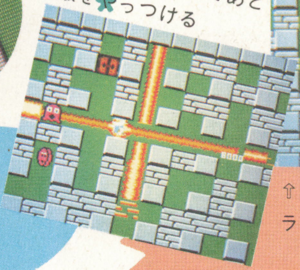
1000万点ボーナス中本さんの顔の出し方

つぎは、1000万点ボーナスキャラ、中本さんの出し方。出せる面はいくつかあるけど、ここでは最終の50面で出す方法を紹介しよう。

50面へ行ったらまずパワーアップキャラを出す。しかし、それを取るまえに出口を出し敵を全部やっつける。そしてレンガをこわしつづけるのだ。画面のどこかにメガネをかけた中本さんの顔が出てくるはずだ。



⇧メガネをかけてひげをはやした中本さんは1000万点



⇩出口を出したのであとは敵をやっつける



⇧50面でパワーアップキャラが出たけど取らないで

2000万点のキャラ・デゼニマン出現の法則

そしていよいよ、2000万点ボーナスキャラ、デゼニマンの登場だ。しかし、2000万点のボーナスとは、ハイスコアの価値もずいぶんさがったものだね。

デゼニマンは5・13・21・29・37・45面で出る。出し方は、敵を1人もやっつけないで全部のレンガをこわし、そのあと出口を出して、3回火を出口に当てる。すると変な顔のおじさんが出るのだ。



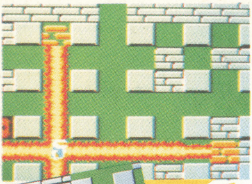
⇨全部のレンガをこわすと……



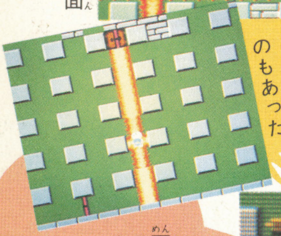
⇨このシークレットコードを入力して

シークレットコードに隠されたヒミツとは？

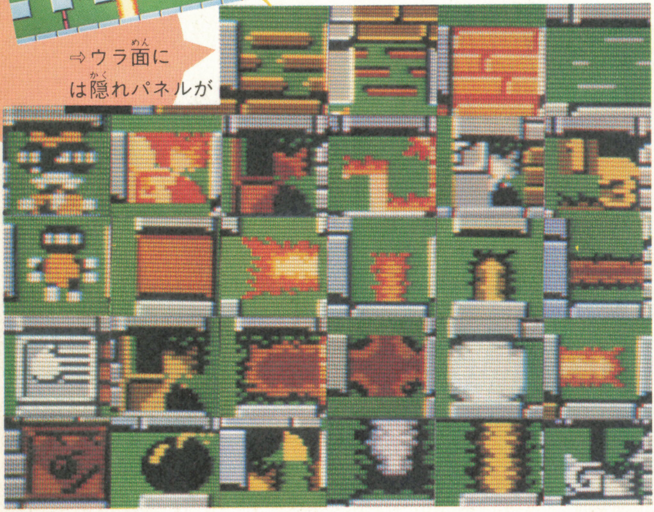
ボンバーマンのシークレットコードはとても便利なもので、自由に面選択ができたり、ある一定の法則にもとづいて入力すると、普通の50面まで



⇨ウラ面、バグ面の74面だ



⇦■3面なんてのもあった



⇨ウラ面には隠れパネルが

とちがった、255面までのウラ面、バグ面がプレイできるようになる。

ここでは、その法則性のかんたんな利用法を紹介する。

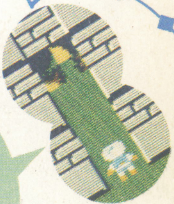
まずコードの16番目と17番目を入れかえると、ウラ面に行けるのだ。1番目と2番目を入れかえても同じだ。そのウラ面はホントに変だ。上の写真のようなキャラが出てくるよ。

また、17番目と18番目を入れかえると、隠された出口とパネルがオレンジ色に光ったりする。

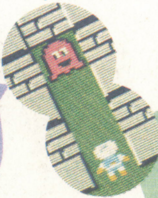
88面では不死身のオバビーが出てきたゾ〜〜

このページ以降のボンバーマンのウル技は、おもしろバグの紹介だ。

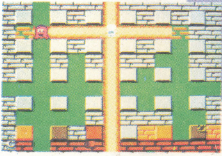
まず、BOABBAKGCAEEKGDJDOBFとコードを入力すると88面に行ける。この面のパネルはわけのわからないものだけど、このパネルや出口に火を当てると無敵のオバピーが出る。ということは、この面はクリアしようとしてもすぐやられてしまって、クリアできないのだ。



⇨へんなキャラがでてきた。ナンダ？



⇨火をあてたらなぜかオバピーに



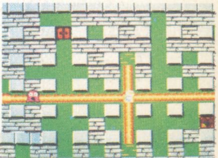
⇩オバピーは火に当たっても不死身だ

71面には不死身のコンドリアがたくさん出た

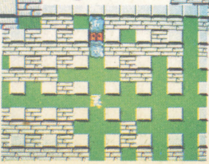
BOIHEFOLEFABOLMNMFLAとコードを入力すれば、71面に行く。

この面で出口やパネルに火を当てると、コンドリアがたくさん出てくる。

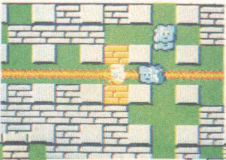
このコンドリアは88面のオバピーと同じように、無敵だ。この面もクリアできない面かな？ と思って、やっつけることができる敵をすべてやっつけたら、ちゃ〜んとクリアできたのだ。



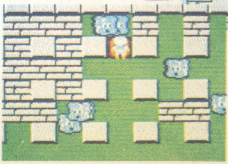
⇧パネルはくさったハートだった



⇨不死身のコンドリアが出た



⇦ワーンどーしよう、こわいよ〜



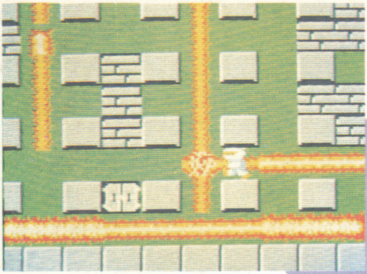
⇩コンドリアにさわらないようにクリアしよう

火で焼くとナントトビラの色も変わってしまう

出口のトビラを見つけたら、回りに爆弾を置いて、爆発させるのだ。すると、トビラの色が変わってしまう。

火炎バリアのパネルを持っていたら、バンバン爆発させてトビラを焼いてみよう。

1・7・15・27などの面で出てくる火力アップのパネルを4、5個取ったらやってみよう。



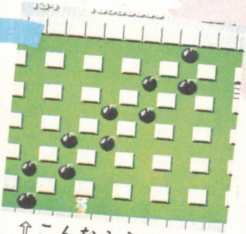
⇧トビラが銀色にお化粧。オシャレ〜

爆弾をセットしすぎると不発弾も出てしまう

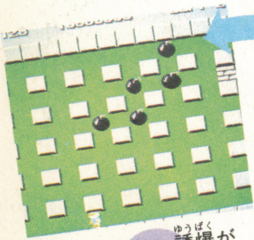
つぎつぎ誘爆していくけど、途中で不発の爆弾が出てしまうのだ。

不発弾は通り抜けることができるよ。

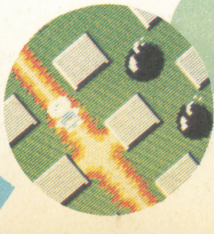
リモコンと火炎バリアのパネルを持っているとき、爆弾を10個ぐらい置けるようになっていたら、下の写真のようにジグザグに置いて爆発させてみよう。



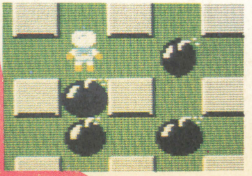
⇧こんなふうに、ジグザグにセットして爆発させる



⇧おおっと、誘爆が途中で止まってしまった。なぜ？



⇦爆発しないで消えていく爆弾も



⇦不発弾のとなりに爆弾を置くと

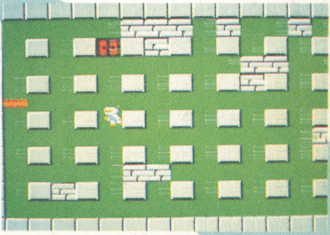
どーしたの？ 画面に横なぐりの雨が降る!?

BOPCKGDJNGJDDJEEEBOGとコード入力すると、125面がはじまる。

この面で出口のトビラを出したら、それに火をあててみよう。

悪くすると金縛りになってしまうこともあるけど、うまくいけば、画面に白い雨のような線が横ぎっていくのが見えるはずだ。

でも、金縛りのときと同じように、ここでゲームは止まってしまって、もはやクリアできなくなってしまうのだ。



⇧ザザーッと横なぐりの雨のようにボンバーマンに降りそそぐ

E4面で出てくるパネルは茶色に焼けた扉だ

つぎつぎつぎつぎつぎ出てくる変な面。こんどはE4面だ。

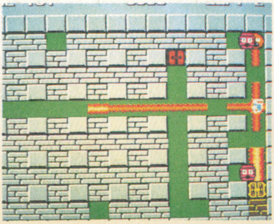
じっさいには、この面は214面なんだけど、行き方は例によってつぎのシークレットコードを打ちこむのだ。

BONMPCIHACNMIHBABDDF

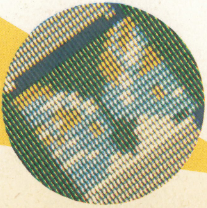
ゲームがはじまると、一見してわかるように、レンガでいっぱいの面だ。

この面のパネルは、ナント、焼けて茶色くなったトビラだった。

そして、パネルに火を当てると、写真のような、地球を半分に割ったようなものに変わるよ。



⇨この面はパネルが出口でややこしい



⇨鳥の羽根のようにも見えるね……

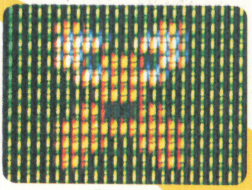
G7面の出口やパネルに火を当ててネコを出す

今度は、BOPCKGDJNGJDDJEEEAHCとコード入力してみよう。G7面へ行けるはずだ。

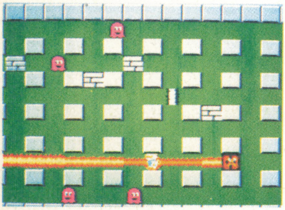
このG7面は237面のことだ。

この面のパネルは、写真の中央に見える、炎が灰色っになったものだ。

そして、出口のトビラに火を当てると、右の写真でわかるように、「ネコ」に似たものが現れる。



⇦何だか目のでかいネコだね。ブキミ〜



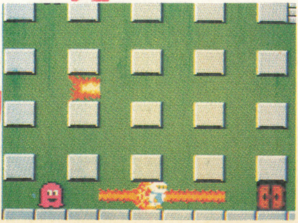
⇦よく見ると出口の中にネコがいるのだ

G8面で出口を焼くと画面がクリーム色になる

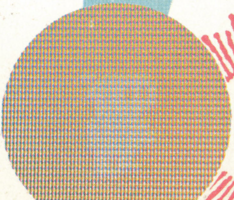
BOGKPCIHACNMIHBABNJCと打ちこむとG8面だ。

G8面は238面のことだけど、この面のパネルは、ネコのしっぽのようにも見えるけど、よく見ると炎のかけらなのだ。

この面では、出口のトビラに火を当てると、画面全体がクリーム色になって、その真ん中でボンバーマンがうすぼんやりしている。



⇩ここのパネルは炎のシッポみたいでかわいいね



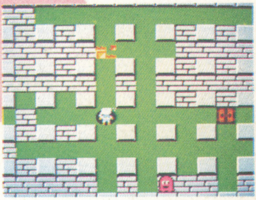
⇧白いボンバーマンのまわりはクリーム

あとはもうリセットするしかないんだけど、このまま見つめていてもおもしろいよ。

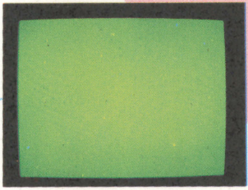
E6面ではリセットもきかなくなってしまった

BOABBAKGCAFEE KGDJDBOFと打ちこむとE6面。この面のパネルは、火のかけらを集めたようなものだ。そして、パネルや出口のトビラに火を当てると、金縛りになったり、画面全体がグリーンに染まったりする。

しかし、この面がとくにおもしろいのは、リセットがきかないという点だ。もはや電源を切る以外にはないのだ。



⇨なるほど、変わったパネルだな～



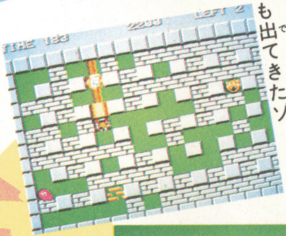
⇨このままでリセットできないよ

52面で出口に火を当てると、壁が画面の真中に

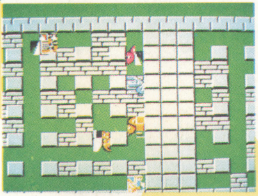
BOJDOLMNJLHI MNPCPEKNは52面。

ここでは、なるべく敵をやっつけないようにして、出口を見つける。そして、トビラに火を当てるのだ。すると、グジョグジョのキャラが出てくるけど、ちゃんとプレイできる点で、他のおもしろバグ面とちがう。

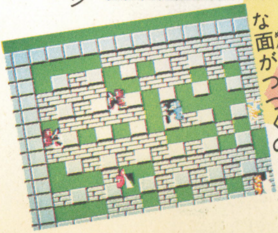
しかし、はしにあるはずの壁が真ん中にあって、やっぱり変だよネ。



⇦黒いボンバーマンも出てきたゾ



⇨変なキャラがウジョウジョ出た！



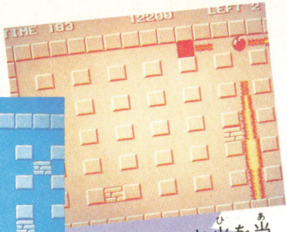
⇦クリアしてもこんな面がつづくの？

■2面では画面に7色の光が走ってカラフルだ

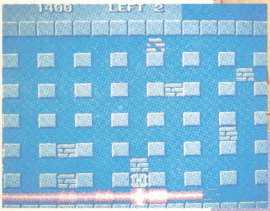
BOLOBAKGCAFEE KGDJDKEGと打ちこむと■2（1－2）面だ。

ここで出口のトビラに火を当てると、ナントナント、画面に七色の光が走りまわり、左の写真のように1つの色に全体が染まって止まってしまう。

でも、このウル技は、ファミコン本体によっては、金縛りになってしまったりして、できないこともある。



⇧ドバッ、と火を当てたらワイン色



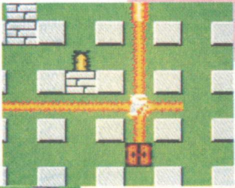
⇩うーん、今度は青ワイン。そんなのアリ？

■6面でボンバーマンの足がめちゃくちゃ速く

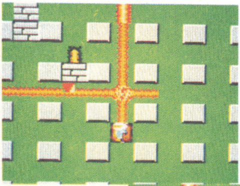
BOJDOLMNJLHI MNPCPMIGは■6（1－6）面。

この面のパネルに火を当てると、ボンバーマンが異常に速く走りまわるようになる。

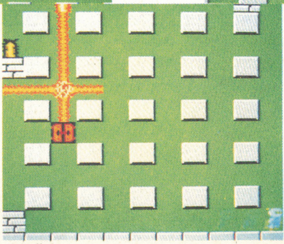
そのため、敵を全部やっつけてから火を当てないと、ぶつかってやられてしまうのだ。そして、出口に入ってもクリアせず、金縛りになる。



⇨ここでドドドと火を当てるのだ



⇨出口に入るともううごけない



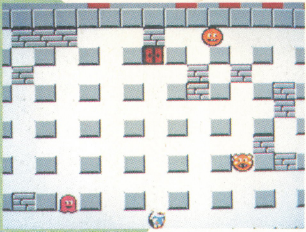
⇧火はそのままなのに、ボンバーマンはもう画面のはしに

■7面は通路が真っ白、ボンバーマン雪の章だ

おもしろバグ面はまだまだつづく。

BODJKGDJNGJDDJEEEBOGは■7（117）面。

この面で、出口のトビラに火を当てると、たまに、金縛りになることもあるけど、上の写真のように、雪の朝のボンバーマンの面を見ることができる。



⇧ウラ面のボンバーマンはこんなのばっかりだ

ナゾの4面でボンバーマンの墓場を発見した!?

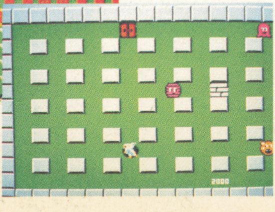
つぎは、ボンバーマンの墓場面だ。

シークレットコードは、BOABBAKGCAEEKGDJDFLC。

出てくる面は4（104）面だけど、ここで出口に火を当てると、うじゃうじゃうじゃうじゃうじゃとボンバーマンが出てきて、まるで、ボンバーマンの墓場といった画面になってしまうのだ。



⇧ウ、ウ、ウ、キショクワリー



⇨さあ、勇気を出してトビラに火を

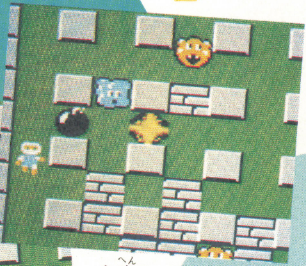
1 12面で出るのはブタネコ? タヌキブタ?

このあたりで、息ぬきに、ちょっとかわいいウル技を一発。

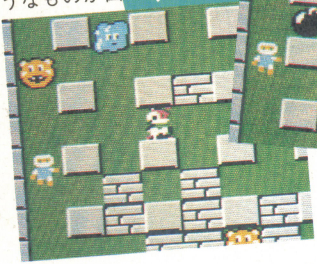
BOFEDJEFLJGKEFOLOIMGと打ちこむと12面に行ける。ここのパネルは火の塊が茶色くなって、ダンゴみたいになったものだ。

これに火を当てると、ちょこんと座った、ネコのようなものが現れる。

でも、よく見るとタヌキのようにも見えるよね。これが何だか、わたしにはワッカリマシェーン。



⇧変なキャラは見あきたが、火を当てた

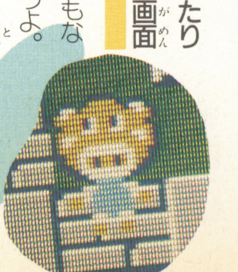


⇩カッワイイ、ブタのようなものが出てきた

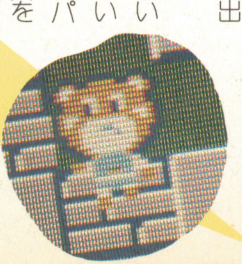
パースがブタになったりマスクしたりの珍画面

このウル技は、たわいもない技だけど、笑ってしまうよ。ブロックすりぬけパネルを取ったら、パースのいるところへ行って、レンガから顔を出してみよう。

ボンバーマンが少しぐらいパースにふれてもやられないことを応用した技だけど、パースとかさなったらポーズをかける。すると、下の写真のように、おもしろい顔ができあがるのだ。



⇨ボンバーマンの目がパースの鼻に



⇨かぜをひいてマスクをかけたパース

B8面では変な隠れキャラのオンパレード!!

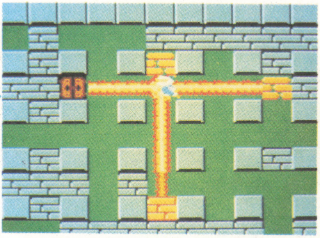
そして、これぞきわめつけ。おもしろバグ面のダントツ、究極面の登場だ〜。

コンティニューモードにして、BOCPOLMNJLHIMNPCPIMNとシークレットコードを打ちこむ。

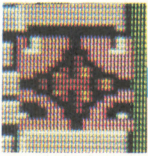
するとB8（188）面がはじまる。

この面のパネルが出口のトビラに火を当てたら、ジジャ〜ン、ジャンジャン、はじまるのだ。おもしろキャラの大

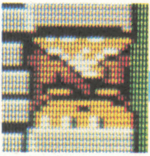
⇒出口を見つけたら火を当てる



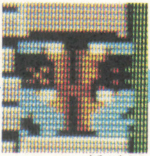
⇩ホントに見ているだけでたのしいよ。絶対にやってみよう



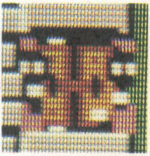
⇧4分割だぜ



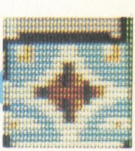
⇧黄色オニール



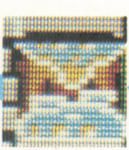
⇧ふくれ黒分割



⇧紫の出口



⇧水色ポンタン



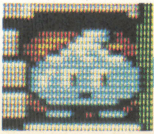
⇧水色オニール



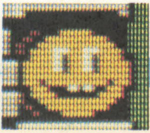
⇧コーラびん



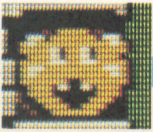
⇧変な色だ！



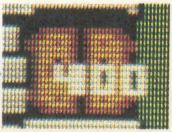
⇧オニールだ



⇧ミンボーも



⇧パースも出る



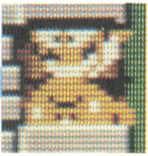
⇧400点入った

行進

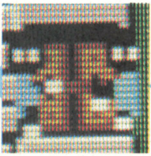
2000万点キャラのデゼニマンが2つにきれたものが出てきたと思ったら、いきなりいろいろなキャラにドドッと変身していく。

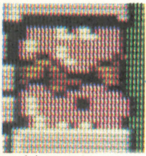
まるでスロットルマシーンのように、変なキャラがつぎつぎつぎつぎ出てくる、といったように、この面でこれまでのほとんどのおもしろキャラを見ることができるのだ。

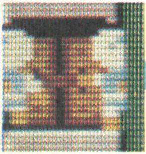
そして、最後には、普通の敵キャラになって、やっつけてもいないのに勝手にやられて、点数が入っていくよ。

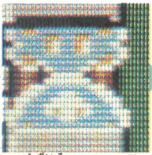

⇧おじさんが変

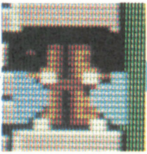

⇧黒ボンバー

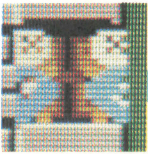

⇧黒と青で？

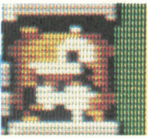

⇧桃コンドリア

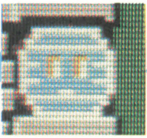

⇧後姿が変だ

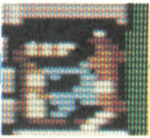

⇧水色パース？

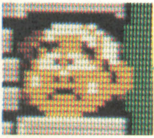

⇧ふくれた黒？

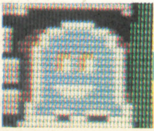

⇧ふくれた白？

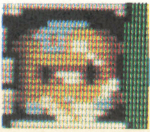

⇧見たことある

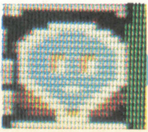

⇧変な色ダル

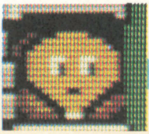

⇧走る黒ボンバー


⇧普通のおじさん


⇧水色オバピー


⇧つっぱりくん


⇧水色のバロム


⇧まともだね

できないはずの96面をプレイする方法があった

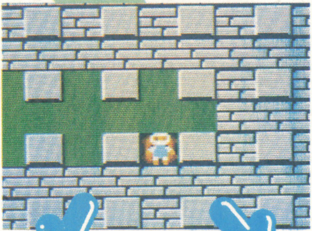
50面以降のおもしろバグ面は、まったくプレイできない面が少なくない。シークレットコードを入力しても、画面ははじめからウンともスンともうごかないのだ。

96面もそんな面だった。BOEEFGKEFABOLMNJFLJと入力すると95面がはじまるけど、それを普通にクリアして96面に行く。しかし、そこで画面は止まってしまい、もうリセットするしか、いままではなかった。

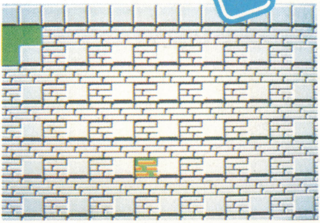
だが、その96面をプレイするウル技が見つかった。95面をクリアしてSTAGE 96と表示されたとき、十字ボタンの上を押していると、96面がプレイできるのだ。

かならず、100%の確率でできるというわけでもないが、かなりの率で成功するはずだ。このほか、BOEEEFGKEFABOLMNJHAJではじまるF3のつぎの面、F4もⒶボタンとスタートボタンを押しているとプレイできる。

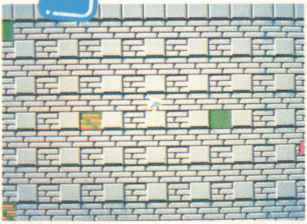
⇩ひとつ手前の面をクリアすると、つぎにすすむのだが……



⇩でもこんなレンガばかりの面であそべるの？

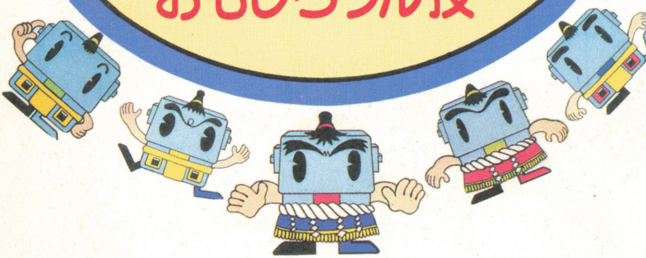


⇩まぼろしの96面をプレイできるようになった



4

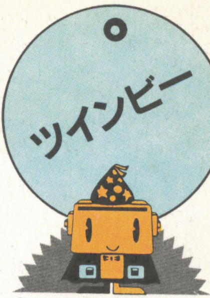
ぞくぞく見つかるおもしろウル技



パート2 超ウルトラ技 決定版

テクニック

最新ゲームから人気ゲームまで元気いっぱい、ウル技いっぱいのファミコンゲーム。いきなり発見された「オバケのQ太郎」のフリープレーや「キン肉マン」の面セレクト、「カラテカ」の無敵技までウル技170本の決定版。これを読んだら、キミは今日からウル技のスーパースターだ〜。

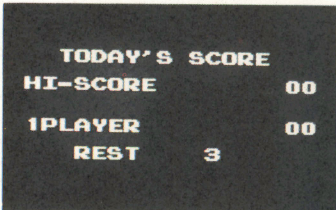


©コナミ

ゲームスタート時からいきなり10機にする方法

スタートボタンを押したらすぐコントローラⅠかⅡの十字ボタンの上と右を押し、さらにⒶボタンをゲームがはじまるまで押しつづけよう。自機が10機に増えるのだ。2人用のときはコントローラⅠで増えるのはツインビーのみ。

⇩この表示が出たらすぐボタンを



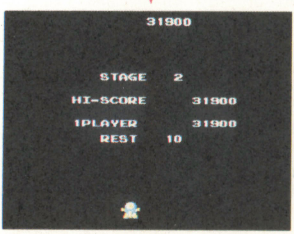
⇩この段階で実際はもう10機に増えているのだ





⇧オニオンヘッドをやっつけたあと……

⇩出た画面で10機あることが確認できる



ツインビー／両方のベルを取っても変化は1つだけ

ベルはパワーアップキャラ。連続して撃つことでその種類が変化する。しかし、2つのベルをいっぺんに撃ち、違う種類のパワーアップキャラにして、両方を取っても、先に取ったベルの変化しかしないのだ。

ツインビーとウインビーが2機増える方法も…

ウインビーを増やすのはこの方法。2人用でスタートボタンを押し、画面のバックが黒いうちにコントローラⅡのⒷボタンを押しながら十字ボタンを上下左右の順に押す。2機増える。



⇨この画面のうちにボタン操作して



⇧協力してベジタブル軍をやっつけると



⇧ツインビーとウインビーの両方とも2機ずつ増えていることがわかる

おーい、ウインビーはどこへ行ってしまったの

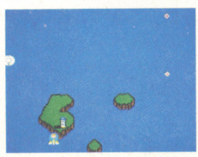
ウインビーが画面からしばらく消えてしまう技。2人用にして、面の最後で敵の将軍と戦っているとき、ウインビーがやられたと同時に将軍をやっつける。するとつぎの面でウインビーは画面の上に消えてしまうよ。

⇩ウインビーの残り機数が4のはずなのに姿が見えない





⇨ウインビーが画面の上に行った



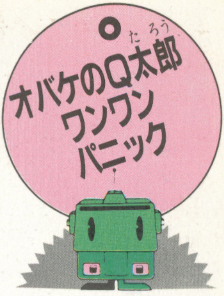
⇧下から出てこないゾ



⇧コントローラをうごかすと出てきた

オバケのQ太郎ワンワンパニック／ガウで1000点

犬をガウ攻撃でやっつけ、落ちていくところにもう一度ガウを当てると、1000点入るってこと知っているかな？　タイミングをあわせて何度もガウを当てれば、そのたびに1000点入るのだ。スゴイね。

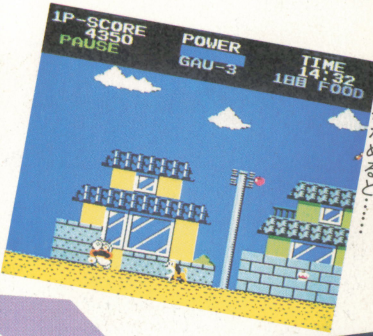


何度やられてもQちゃんが減らない超ウル技

このウル技はジョイスティックを使わないとできない技だけど、無敵技に匹敵するスゴ技だ。

やり方は、電源を入れたらコントローラⅠのⒶボタンと十字ボタンの左と下、ジョイスティックのレバーの右上をしっかり押さえて、スタートボタンを押す。そして、ゲームがはじまるまでそのまま押しつづけるのだ。

これでもうゲームがはじまってQちゃんがやられても、残り人数は減らないのだ。電源を切らないかぎり永久に遊べるというわけだ。先へすすめない人も何度でもチャレンジできるからもう安心だね。



⇦ホントかどうか一度やられて確かめると……

⇩減ってないね



きるのだ。このゲームのデモ画面はQちゃんが犬をガウガウ砲でおどかしながら進んでいくのだけど、コントローラⅠのⒶボタンとⅡのⒶかⒷボタンを押していると、Qちゃんはガウガウ砲を発射できなくてやられちゃうのだ。たまにはまぬけなQちゃんを見て気分をスカッとさせよう。

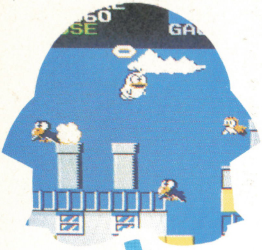
ここがうわさの天国面へ通じるヒミツの入口だ

天国面は隠れ面。かんたんには行けない面だ。そこで、その行き方を教えちゃおうというわけだ。

天国面に行くには5日目以上に行かなくてはいけない。5日目に登場する工場のエントツに秘密があるのだ。

エントツには危険なけむりが出ている。そのなかに、ときどき天使の輪のようなものがまじっていることがあるのだ。この輪がQちゃんを天国面へ案内してくれるよ。

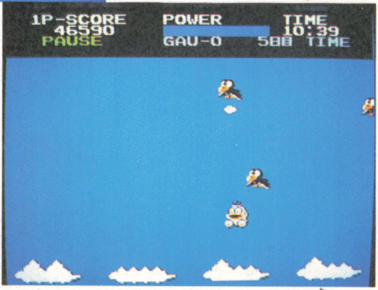
その輪の下にQちゃんをもぐりこませるだけで、Qちゃんはスーっと画面の上へ消えていって、天国面に行っちゃうのだ。



⇩エントツから出てくる輪に頭を入れて……



⇨天国面はケーキがいっぱい。エネルギーも減らない



⇧でもカラスやカラスのタマゴに当たると地上に落ちてしまうから要注意

オバケのQ太郎ワンワンパニック／デモが変だ

ほとんどのゲームがそうだけど、電源を入れるとすぐデモ画面がはじまる。普通、デモ画面は勝手にうごいて、コントローラで操作できないんだけど、なんと、このゲームでは、コントローラでQちゃんを操作で

地獄面に落ちこんだときはこうして脱出しよう

地獄面はいやな隠れ面。3日目以降に出てくるガケから落ちてしまうと、くらやみの地獄面に行ってしまう。

脱出はむずかしいけど、写真の説明をよく読むとなんとか脱出できるはずだ。

脱出のコツは、Qちゃんを移動するとき、かならずジャンプさせることだ。右へ右へとジャンプさせて、ブルをガウ砲でやっつければ地上に出るよ。



⇨これが地獄面。移動はジャンプで



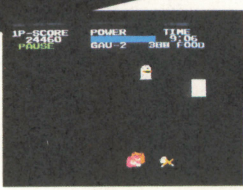
⇦まずキャンディを取る



⇨ギリギリまでブルに近づく



⇦そしてブルをやっつける



⇧あとは出口にむかって大きくジャンプだ！



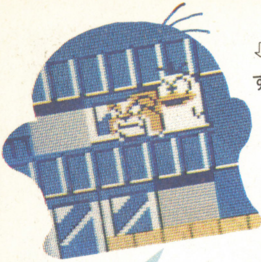
⇩さあ脱出に成功だ。Qちゃんニコニコ

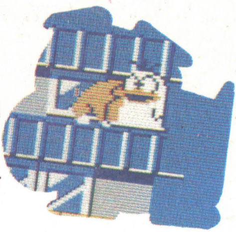
アストロロボ・SASA／なぜ1000点入るの？

8面で出てくるクルクルレンガはプラズマガンを5発撃ちこむと壊れて500点と表示されるけど、得点はなんと1000点加算されるのだ。ホントに不思議で、どーしてそうなるか、わかりましぇーん。

ブルのそばにいるのになぜかやられないのだ

1日目のなかほどでパソコンを取ると、すぐブルのいるところまで行けるね。その場所に行ったら、ブルにさわらないようにまわりこみながらブルと同じ屋根の右はしに立ってみよう。なぜかブルはかみついてこないのだ。どーしたのかな？





⇩あんまり寄らないで。くすぐったいよ～

⇧なかよくならんで、何を見ているのかな？

ジョイスティックでQちゃんも後ろ向き飛行!?

このウル技もジョイスティックを持っていなければできない技だ。

やり方はホントにかんたんだ。ただジョイスティックをつなぐだけで、OKなのだ。そして、Qちゃんが空を飛んでいるとき、ジョイスティックのレバーとコントローラの十字ボタンの方向を逆にすると、後ろ向き飛行が見られるよ。

⇩後ろを見ながら空を飛ぶのは何て気持ちがいいんだろう





⇧でもこの写真だけだと、後ろ向きに飛んでいることがわかるかな～

アストロロボ・SASA／のっしーは男女平等？

2面でSASAを空中に浮かべ、NANAが地面に立っていてものっしーは攻撃してこない。NANAが空中でSASAが地面にいると攻撃してくる。つまりのっしーは女の子にはやさしいのだ。

セレクトするとなぜか点が入ったままスタート

面クリアしたら、ずーっとセレクトボタンを押していよう。画面が変になったね。セレクトボタンをはなすとつぎの面がはじまる。そのとき素早くスタートボタンを押してポーズをかけると、なぜかいきなり点が入っているのだ。

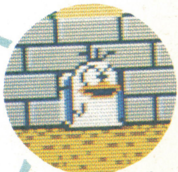


⇩いきなり入っていた謎の得点、10点？

⇧セレクトボタンを押していると、画面が乱れて……

ごみばこの中にだって入れてしまうウル技だ

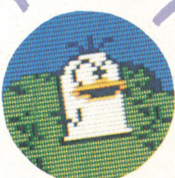
ふつう入れないところにQちゃんを入れてしまうウル技。やり方は、飛行中のQちゃんをごみばこや電柱の真上に座らせ、十字ボタンの下を押しながらⒷボタンを押すだけ。ごみばこに入ったからといって何もないけどネ。



⇧これはゴミ箱のなかに入ってしまったところだ。ウヘ〜



⇧くしざしのQちゃんみたいだけど、電柱とかさなったんだぜ



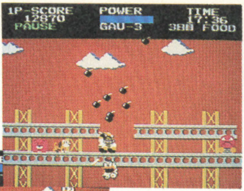
⇩木のなかにもぐりこんでしまったQ太郎。気持ちよさそうだね

ボンバーマン／ちょっとの間だけど無敵になった

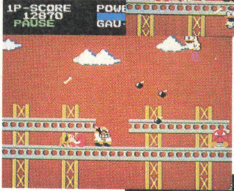
爆弾を置いたらそのまま強くⒶボタンを押していると、爆弾が爆発してもやられないことがある。時間がたったりⒶボタンをはなしたりするとやられてしまうけど、点数かせぎには使える技だよ。

ホネがグルグルまわるだけでクリアできないぞ

3日目の最後に出てくる強盗は、落ちているホネを拾って犬に食べさせると、その犬がやっつけてくれるネ。

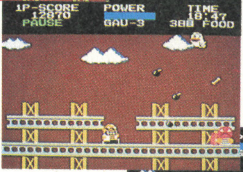


⇨強盗の真下でホネを投げる

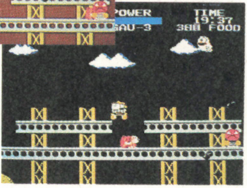


⇦犬は何をモタモタしているのだ

それではつぎのような方法でちょっと遊んでみよう。ホネを拾ったら強盗の真下に行って、そこから投げるのだ。するとホネは画面をあちこち飛びまわり、犬がウロウロする。Qちゃんは高みの見物だ。



⇦だんだん薄暗くなってきた



⇨あ〜あ、やっとクリアできた

Qちゃんの寝ぼけたような顔を見たくないかな

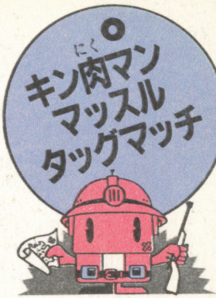
ばかばかしい技だけど、おもしろいよ。飛んでいるQちゃんを画面の左上に連れていくだけで、寝ぼけた顔が見られるのだ。



⇧にぇむぅいよ〜。クリアできなくてつかれた〜

ボンバーマン／ポーズを解除してもうごかない

十字ボタンの左右どちらかを押しながらポーズをかけると、そのポーズを解除してもなんの動きも音もない。十字ボタンの上を押しながらポーズをかけ、解除すると、音は鳴っても画面はうごかないのだ

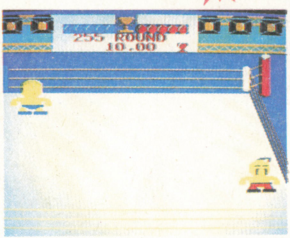


いきなりラウンドセレクトのできるウル技だ

この技は1人用のときだけだ。スタートボタンを押し、対戦相手を選ぶセレクト面になったら、コントローラⅠのⒷボタンとⅡのⒶⒷボタンを押しっぱなしにする。あとは十字ボタンを押すだけで、面が選べるのだ。これでもう最終の255面にもかんたんにチャレンジできるね。



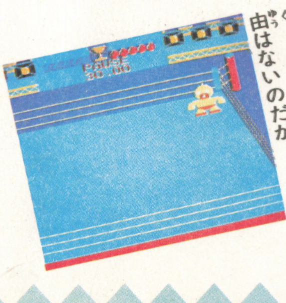
⇒まん中の数字に注目！　255というのはラウンドのことだぜ



⇧255面はホントにむずかしい。時間は短いし、相手は速いし

試合がはじまると変な場所から超人が出てくる

1ラウンドが終わったらスタートボタンを押しっぱなしにしよう。つぎのラウンドで変な場所に超人が出る。



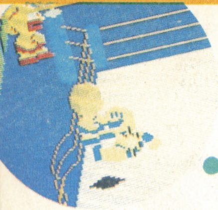
⇦こんなトコにいる理由はないのだが

ボンバーマン／ボンバーマンのかた足スケート

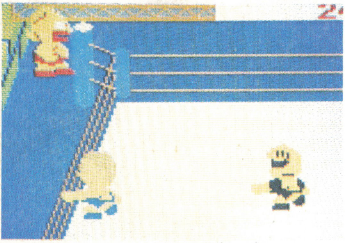
ゲームがはじまったら左側の外壁にくっつき、十字ボタンの左と上、または左と下を押すと、ボンバーマンがかた足ですべりだす。まー、なんということもない技だけど、見ているとおもしろいよ。

敵に命の玉を取られてしまったときはこの技だ

敵に命の玉を取られてしまったら、ロープのそばで敵に背を向けてじーっとしていよう。そして、後ろから敵の超人が必殺技をかけてきたら、フライング・ボディ・アタックの連発でなんとかのりきれるはずだ。しかし、相手によってはこの技がきかないこともある、よ。ブロッケンJrやラーメンマンなどは要注意。



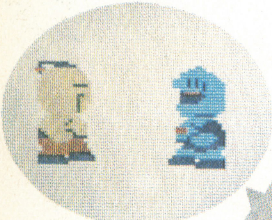
⇧フライング・ボディ・アタックがきれいに決まったゾ〜



⇧ロビンマスクに命の玉を取られた。こんなときはロープぎわで待つ

近くの敵にとっても便利なショートキック!!

Ⓑボタンを押した直後にⒶボタンを押すと、近くの敵に有効なショートキックができる。タイミングを考えてやってみよう。



⇦このように敵が近くにいるときは……



⇧ええいっ、ショートキックだ。決まればカッコいいね

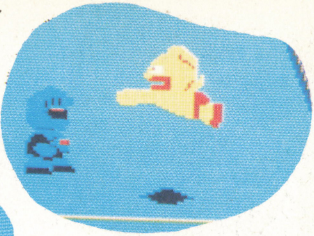
キン肉マンマッスルタッグマッチ／必殺技が2つ

命の玉を取ると必殺技がかけられる。そこで、命の玉を取ったらすぐ必殺技をかけ、素早く味方にタッチしよう。交代したレスラーも必殺技が決められるよ。1つの命の玉で2つの必殺技が見られるのだ。

つるつるの氷のリングですべらない方法がある



⇩決まればもうツルツル滑らなくなるぞ



⇧滑るリングではフライング・ボディ・アタック！

氷のリングは戦いにくくてとてもいやだ。でもこの方法を使えばもう大丈夫。

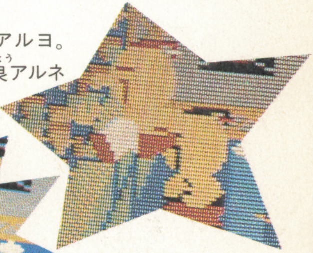
やり方は、まず、ロープのそばで敵が近づいてくるのを待つ。そして、敵がそばにきたら、フライング・ボディ・アタックをキメるのだ。

これだけでもうリングは滑らなくなるよ。

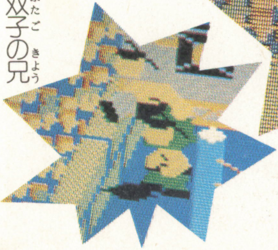
ポーズをかけると双子の兄弟が出てくるぞ?

パートナーとタッチして交代するとき、タイミングよくポーズをかけると、写真のように双子の兄弟が見られる。

この技はどの超人でもできるので、やってみよう。おもしろいよ。でも、色が何かおかしいね。



⇨ラーメンマンアルヨ。弟ハ髪ソメテ不良アルネ



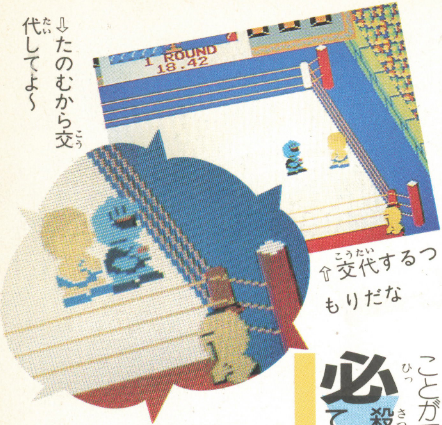
⇦しぶいコスチューム着ているなー

イー・アル・カンフー／デモ画面でもキックできる

これもデモ画面をコントローラでうごかす技。デモ画面ではリーはジャンプするだけでけっしてキックしないが、Ⓑボタンを押すとキックするのだ。キックが当たると気持ちいいよ。

敵の背中にひっついていればタッチできない

コンピュータと対戦しているとき、敵はパワーゲージの玉が1つになったらパートナーにタッチする。しかし、そのとき、敵の背中にピッタリひっついていると、敵はタッチしようとして手を出しているのに交代してもらえないという、裏切り劇を見ることができるのだ。



⇧交代するつもりだな

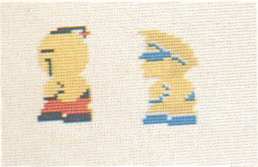
⇩たのむから交代してよ～

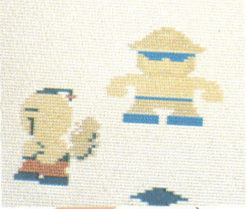
必殺技をかけ空中に浮いているブロッケンJr

ブロッケンJrの必殺技は何か知っているかな? そう、ナチスガス殺法だ。この殺法を使ってちょっと遊んでみよう。

ガスが相手に当たる瞬間、ジャンプすると、相手がピクピクふるえているあいだじゅう、ブロッケンJrは空中に浮いているはずだ。

⇩それではやってみまひょか。ソレ、エイ、ヤー

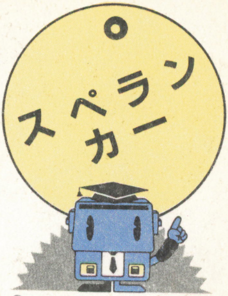




⇧ウッ、どーどす。浮いとりまんなー。どないしたもんだっしゃろ

イー・アル・カンフー／リーがひざの屈伸運動を

リーの、戦うまえの準備運動を見たい人は、コントローラⅠの十字ボタン左とⅡの十字ボタン右を押し、ⅠのⒶボタンかⒷボタンを押してみよう。するとリーがかがんだり立ったり、屈伸運動をするよ。



ぬかるみのなかでもソニックガンが使える場所

地面がボコボコして歩きにくいぬかるみのところでは、ソニックガンが使えないよね。ところが、場所によっては使えるところがあったのだ。そこでソニックガンを撃つとスペランカーは宙に浮く。



⇧宙に浮いているとカッコいいでしょう

大きな岩も2段ジャンプでドッコイショっと!?

大岩の少し左に立ってコントローラⅠの十字ボタンを右、Ⅱの十字ボタンを左に押し、うごきだしたスペランカーが大岩にぶつかる寸前、どちらかのⒶボタンでジャンプさせると、2段ジャンプで越えてしまう。ただし右からはダメ。

⇩最初のジャンプで大岩の中ほどまでのぼって……





⇧ヨイショ！ 2回目のジャンプで大岩を飛び越えた

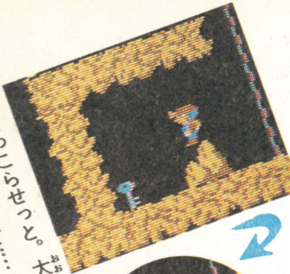
スペランカー／ミラクルは大きくなったとき取る！

画面のあちこちで大きくなったり小さくなったりしているミラクル。このミラクルが、大きくなった瞬間に取ると1UPするってこと、知っているかな？ おぼえておくと得するよ。

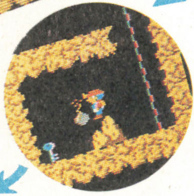
大岩の上でダイナマイトを爆発させたのだが…

大きな岩はダイナマイトを使って爆破できる。それでは、76ページに紹介する、大岩の上に立つテクニックを応用して、大岩の上にダイナマイトをしかけたらどうなるか。

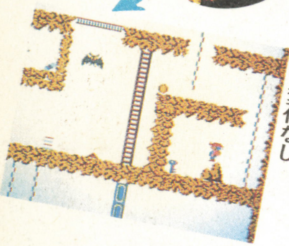
好奇心は頭をよくする素。ばかばかしいと思わずやってみよう。でも、結果は、何の変化もなかったとさ！



⇨よっこらせっと。大岩の上に乗って……



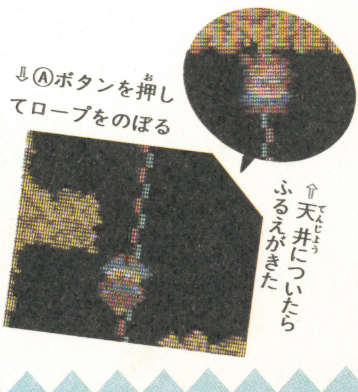
⇨マイトをセットした



⇦ドドーンと爆発したけど変化なし

ロープにつかまりブルブルふるえている探険家

連射機能のついているジョイスティックをつないだら連射にして、Ⓐボタンを押しながらロープをのぼる。そして、一番上の岩に頭がくっついたところで十字ボタンの右か左を押してみよう。普通なら落ちてしまうのに、ぐるぐるまわって落ちないのだ。



⇩Ⓐボタンを押してロープをのぼる

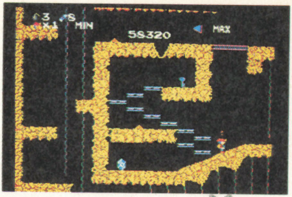
⇧天井についたらふるえがきた

スペランカー／たまには違った音楽を聞いてみよう

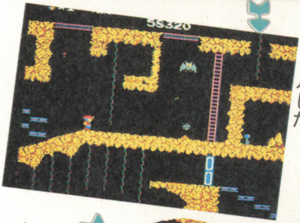
スペランカーの音楽はいつ聴いてもいい。でも少し聴きあきたという人に贈るウル技。ゲームがはじまったら、エレベータで上がれるだけ上がってジャンプを繰り返すと、音楽がだんだん変になってくる。

フラッシュが土を通りぬけて下に落ちていく

第1チェックポイントから第2チェックポイントまでは、ダイヤモンドは1つしかない。その場所でしかできないウル技だ。ダイヤモンドの右にある坂道の上でフラッシュを打ちあげる。そして、坂道をおりたりのぼったりして画面を何度もスクロールさせるのだ。するとフラッシュは少しずつ下がってきて、やがて土を通りぬけ画面下に見えなくなってしまう。



⇦この場所でフラッシュを打ちあげる



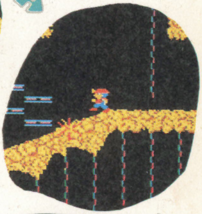
⇦画面が右にスクロールした





⇨フラッシュがはじけたら左へスクロール

⇧だんだんフラッシュが下りてきた



⇩うっ、土の中にフラッシュが入る……



⇧ホェー、とうとう土を通り抜けて下へ落ちていった

ジッピーレース／路肩に右足出して走れば絶対安全

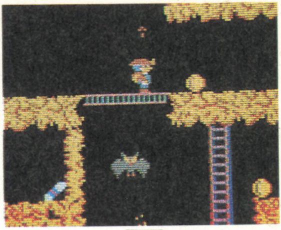
これと同じような技は、ほかのモータースポーツのゲームにもあるけど、路肩を走れば安全だという技の１つ。ライダーの右足が道のはしにかかるぐらいにして走行していると、対向車がよけてくれるのだ。

下にいるコウモリもフラッシュで消せるのだ

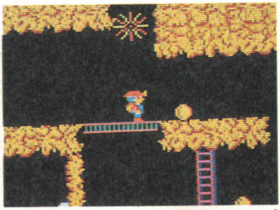
コウモリはフラッシュを打ちあげてやっつける。

だが、1面の、コウモリが2回目に出てくる橋の上でフラッシュを打ちあげると、下にいるコウモリを消してしまうことができるのだ。

コウモリはすぐ復活するけど、不思議だね。



⇧下にコウモリが出てきたらフラッシュを打ちあげよう



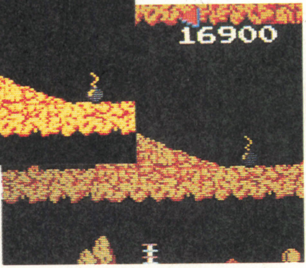
⇧おや〜っ、下のコウモリが消えてしまったゾー

隠れミラクルを取っていきなり1万点入る法

1面でまず隠れキャラのミラクルを取る。それを取ったらすばやくフラッシュをたける写真の場所に行く。そしてフラッシュをたいてダイナマイトを置く。あとは、そのまま立っているだけで、爆発と同時に1万点入るのだ。



⇦ダイナマイトを爆発させると



⇨ソラ、1万点はいったよ

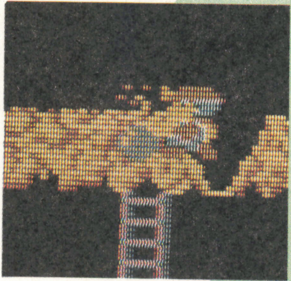
ジッピーレース／ゆっくり走って点数をかせごうぜ

このゲームでは、車を抜くと、そのたびに500点入る。そこでセコ技。ゆっくり走って同じ車と抜いたり抜かれたりするのだ。順位は上がらないが、得点は確実に500点ずつ増えて、1面で15000点は入る。

穴に落ちたら土の中に爆弾をしかけて遊ぼうョ

小さな穴に落ちてしまうとなかなかぬけだすのはむずかしいネ。ゲームがはじまったばっかりで、未練のない人は、いさぎよくあきらめて、土の中に爆弾をセットするという最後のいたずらをしてしまおう。

やり方はかんたん。十字ボタンの下とⒷボタンを押すだけでよい。どーゆーわけか、爆弾が土の中にめりこんでしまうのだ。



⇦プスプスと地中ではじける導火線

穴の途中にひっかかったスペランカーの脱出法

穴の途中にひっかかったとき、助かる可能性もある。

Ⓐボタンと同時に、スペランカーがひっかかっている向きと反対の方向に十字ボタンを押すだけで、スペランカーはラクラク脱出だ。



⇩おおっと、穴に落ちた！



⇧よいしょ、やっと脱出できたぞ

エレベーターアクション／ランプでつぶすと600点

スタートしたらいっきに19階まで下り、ピストルでランプを撃ち落とそう。ちょうどガードマンが出てきて落ちたランプでつぶせる。普通ガードマンをやっつけると300点だけど、この方法なら600点入るよ。



⇩右のほうの隠れキャラとまん中あたりにある隠れキャラは以外と近い

2つの隠れキャラをまとめて取ってしまう方法

1面のはじめのほうに2つの隠れキャラがある。この2つの隠れキャラは近い場所にあるので、最初に両方とも出して、その種類を確認してから順番に取るようにしよう。そうすると、ちがう種類の隠れキャラが取れるというわけだ。トクするウル技だ。



⇩まずダイナマイトをセットして



⇩わざとやられる

画面が真っ白くなってしまって何も見えないョ

スペランカーが最後の1人になったとき爆弾をセットし、穴に落ちてやられよう。タイミングがあうと、ゲームオーバーのときの得点表示画面が真っ白になるよ。



⇧画面がまっ白けになってしまって何も見えませーん

エレベーターアクション／屈伸運動すればワープ

2個つながったエレベーターでできるワープ技。下のエレベーターの天井左側に乗り、十字ボタンの上と下を交互に素早く押して、スパイくんに屈伸運動させるといつのまにか上のエレベーターにワープする。

大きな岩の上にだって立てる方法があったのだ

下の写真のように、大岩のそばにロープがあったらこの技を試してみよう。

やり方は、大岩の高さにスペランカーの足の高さをあわせて、大岩に向かってジャンプするだけでいい。タイミングがあわないと跳ねかえってしまうけど、うまくやれば大岩の頂上に立てるゾ。

でも、これができたからといって特別役にたつことはないけどネ。



⇩岩の横のロープをのぼって



⇨左へ思いきってジャンプ



⇦バンザイ、初登頂に成功だ

クリアしたのにチェックポイントを通れない!!

チェックポイントの前にある赤と青のトビラを、十字ボタンを少しずつうごかしながら通過する。そしてエレベータが出てくるほうへジャンプすると、ナント、エレベータは出てこない。



⇩トビラをぬけたらジャンプ



⇧困った、エレベータが出てこない

エレベーターアクション／どーして弾丸は後ろへ？

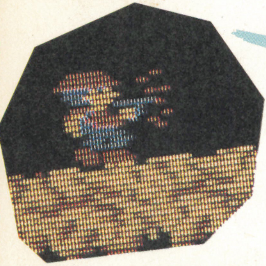
この技は2人用でやる。1プレーヤーがやられ、2プレーヤーがはじまったら、コントローラⅡの十字ボタン上を押しながらⒷボタンを連打しよう。すると最初に出るピストルの弾がゆっくり後ろに飛んでいく。

ヘルメットについているライトがなくなった

ヘルメットについているライトをなくしてしまう魔法技。なんておおげさなものじゃないけど、Ⓑボタンを押してソニックガンを撃ってごらん。ホラ、ライトがなくなったでしょう。



⇧普通はヘルメットにライトがついているが



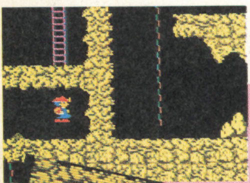
⇩ガンを撃っている間はライトが消えてしまう

やったぜ!! これが5面以降のカギの取り方だ

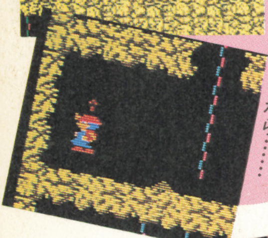
これはぜったいにおぼえておこう。5面以降のカギの取り方だ。

5面は4面と同じで、カギの出る場所でフラッシュをたけばいい。6面からはフラッシュをたきながらジャンプするのだ。

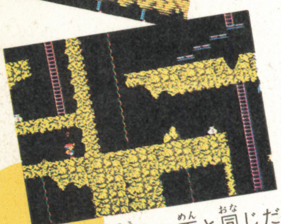
ちょっとタイミングがむずかしいけど、やってみよう。



⇦5面はフラッシュをたけばいい



⇦6面はジャンプしながら……



⇧7面以降は6面と同じだ。どんどん進んでいこう

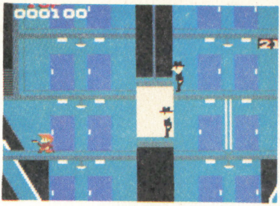
エレベーターアクション／手すりをすべりおりた？

画面の両端にあるのはエスカレーター。エレベーターと違っていつでも乗れるけど、たまにはジャンプしながら乗ってみよう。スパイくんがてすりをすべりおりていくように見えておもしろいぜ。

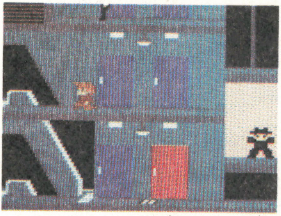


何もしないのにつぶれちゃう弱いガードマン

ゲームがはじまったら、20階まで行こう。20階についたら、左はしのカベに向かってバンバン撃つのだ。そして、ガードマンがエレベーターに乗って20階にさしかかったら素早くエスカレーターで19階におりよう。すると、かわいそうに、エレベーターに乗っていたガードマンが突然つぶれちゃったのだ。



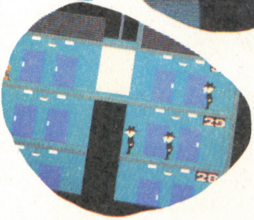
⇧ひたすらカベに向かって撃ちつづけるのだ



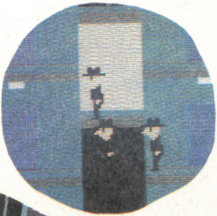
⇧エレベーター内のガードマンがつぶれちゃった

ガードマンが空中に浮いてしまう魔法とは?

スタートしたらすぐ30階の左はしに行こう。しばらくまっているとガードマンが3人、エレベーターに乗ることがある。そのときなぜか1人が空中に浮いてしまうのだ。



⇦のんびり待っていると……



⇨浮かんでしまうのだ

エレベーターアクション／スパイくんの後ろ歩き技

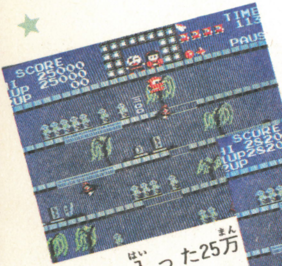
この技も2人用でできる。2プレーヤーが1面をクリアしたら、つぎの面がはじまるまで十字ボタンの右を押しつづけるのだ。スパイくんがマイケル・ジャクソンばりに後ろへ歩いて、ブレイクダンスする。



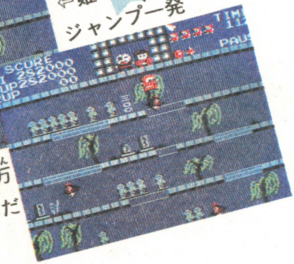
©ジャレコ

7面まで行ったら25万7000点ボーナスだ

7面に行ったらさくら姫のいる場所の下の段までのぼる。そしてさくら姫に向かってジャンプするのだ。するとさくら姫がピョンと跳ねてボーナス点が入る。じゃじゃ丸が増えることもあるので、この方法をおぼえておこう。



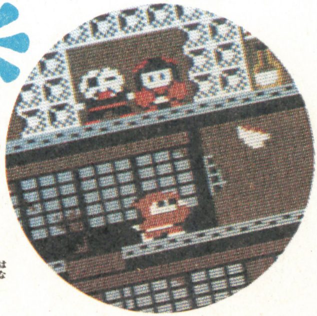
⇨よし入った25万7000点。ボーナスだ



⇦姫のいる段の下でジャンプ一発

さくら姫が花びらを落とすのはタイム83のとき

さくら姫の落とす花びらは3枚集めるとボーナスステージに行ける重要なアイテムだ。その花びらを落とすタイミングがわかったゾ。それはタイムが83になったときだ。タイムが90ちかくなったらさくら姫の下で待っていよう。



⇨タイムが83になったら花びらが降ってきた

忍者じゃじゃ丸くん／アイテムを消すことができる

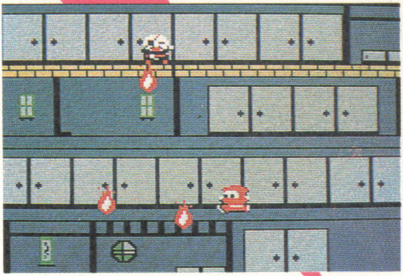
天井のブロックを壊すと出てくるアイテム。役にたつものも多いけど、なかにはなまず太夫のしかけた爆弾もある。そのときはほかのブロックを壊してしまおう。あっという間にアイテムは消えてしまうよ。

なまず太夫の投げる火が空中でストップした!?

なまず太夫の武器は爆弾だけではなく、ボーナスステージのときは火も使ってくる。この火にやられると、じゃじゃ丸くんはへらないけど、ボーナス点は取れないし、さくら姫にも会えなくなる。

そこで、なまず太夫が火を投げてきたら、ジャンプしてみよう。火が途中で止まってしまうから少しは楽になる。

⇩危ない火は途中で止めてしまおう

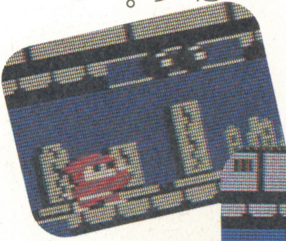


じゃじゃ丸くんがやられると色がかわる爆弾

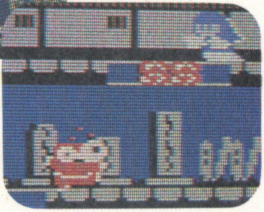
なまず太夫のしかけた爆弾は、はじめ黒くて、ボカンと爆発したとたん赤くなる。

この爆弾について、変なことを発見した。

それは、じゃじゃ丸くんが化け物なんかにやられても、どーゆーわけかわからないけど、爆発したときと同じように赤くなるのだ。



⇧ウーン、爆弾があるのか？　キケンだなあ。どーしよう



⇩あれっ、化物にやられたのに、どーして爆発するの

忍者じゃじゃ丸くん／やれば損するボーナスパス法

さくら姫の落とす花びらを3枚集めれば、うれしいボーナスステージ。だけど、ここでセレクトボタンを押すと、さくら姫が下りてきて、いきなりボーナスステージが終わってしまうのだ。損する(負)ウル技なのだ。

忍法ガマパックンの三角跳びで遊んでみよう

忍法ガマパックンの術を使うには、小丸くんを4人集めるか、秘密の武器を3つ集めればいい。パックンが出てきて、その上に乗っているときは、もう無敵だ。画面をあちこち跳びまわって遊ぼうぜ。三角跳びもおもしろいよ。



⇨ピヨ～ン。あちこち飛びまわるのは気持ちいい



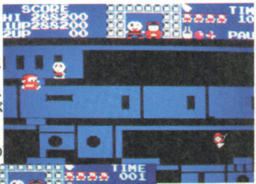
⇧パックンに乗ってドコかへ行こう

パックンに乗れば何もしなくてもクリアだ!!

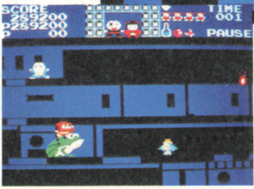
今度は忍法ガマパックン不動の術だ。パックンの上に乗ったままうごかさないでいるとどうなってしまうのか調べてみた。結果は、タイム0になれば、敵を全員食べていなくても、クリアしてしまったのだ。



⇧何にもしなくてもクリアだ



⇨アイテムが3つそろった……



⇦パックンの上で昼寝でもしよう

忍者じゃじゃ丸くん／最初にやっつけたほうがお得

このゲームは一番下の段からはじまるので、普通は下から敵をやっつけていって、最後にボスをやっつける方法をとる。しかし、順序を逆にして、最初にいきなりボスをやっつけると1000点入るのだ。

パックンに乗ってさくら姫のところへ行く方法

小丸くんを4人集めて、パックンの上に乗ったとき、なまず太夫のしかけた爆弾があったら、勇気を出して爆弾にぶつかってみよう。

そうすると、パックンに乗ったじゃじゃ丸くんは、普通はいけないようなところにも行けるようになる。画面をいろいろうごいてみよう。

⇩なまず太夫のそばに行っても何も起こらない



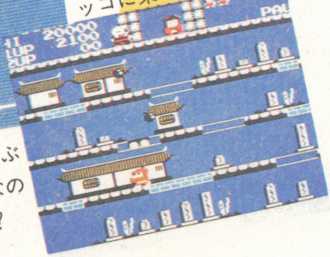
トロッコは爆弾にもへっちゃらだったのだ!!

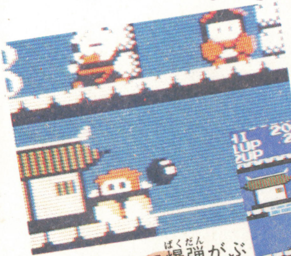
じゃじゃ丸くんにとってパックンのつぎにたよりになるのはトロッコだ。

トロッコはどんな妖怪にたいしても無敵だけど、はたしてなまず太夫の落とす爆弾にも耐えられるのか。

というわけで、実験の結果、大丈夫だったのだ。

⇩危ない！ だけどトロッコに乗れば安心だ





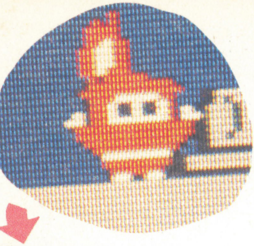
⇧トロッコに爆弾がぶつかっても大丈夫なのだ。知ってたかな？

忍者じゃじゃ丸くん／小判を取るときはポーズ使用

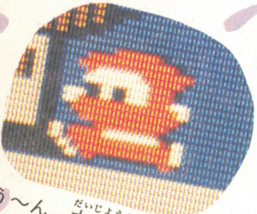
小判を取ると、すべてのうごきが止まって点数が入るが、タイムだけは減っていく。しかし、小判を取ったときポーズをかけると、タイムが減らないで点数だけが入る。ほんの数秒だけど、トクするよ。

じゃじゃ丸くんのアタマは熱には強かった!?

じゃじゃ丸くんが同じ段にいつまでもいると現れるのが炎。しかし、この炎は、学校で習ったように、下の部分は低温?だということを知っているかな?? つまり、炎の下の部分とじゃじゃ丸くんの頭が少しぐらい重なっても平気なのだ。じっさいにやってみて、たしかめてみよう。



⇨炎の下の部分に少しぐらいさわっても……

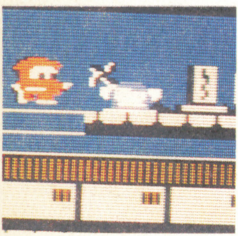


⇧う〜ん、大丈夫だったな〜

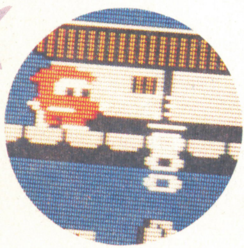
おゆきが1000点に化けて落ちていく〜〜

じゃじゃ丸くんをジャンプさせて、まず上のブロックをこわしておく。そして、その壊した段におゆきが来るのを真下で待つ。

おゆきが来たら、ジャンプして手裏剣で倒し、さらに落ちていくおゆきにもう一度手裏剣を当てよう。そうするとおゆきは1000という数字になって落ちていく。



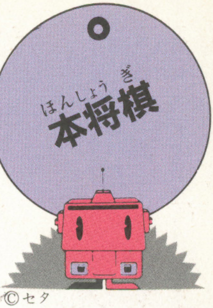
⇦おゆきにジャンプして手裏剣を投げる



⇨落ちるおゆきにもう一度手裏剣を当てると

10ヤードファイト／インターセプトされたら金縛り

ゴールラインの直前でファーストダウンしスクラムを組む。そして敵のディフェンスがゴール内に入ったところでたてパスし、わざと敵にインターセプトされるようにしよう。すると、画面が止まってしまうのだ。



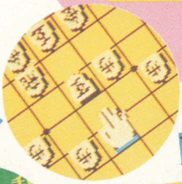
最短詰めはとうとう14手になってしまった!!

最短詰めはついに14手になった。後手、時間制限なしで、①☗3四歩、②☖6六歩、③☗6六同角、④☖9六歩、⑤☗5七角成、⑥☖9七角、⑦☗4七馬、⑧☖5三角成、⑨☗4二銀、⑩☖5八飛、⑪☗5三銀、⑫☖5三同飛成、⑬☗5二金右、⑭☖4二銀。これで詰みなのだ。スゴイね。

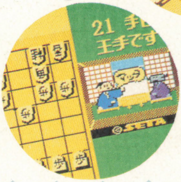


⇦ホントにあと4手で勝てるのかいな?

⇨コンピータのあたまわやや・・・



⇦オオッ、銀が消えてしまった



⇩「マッタ」がどうしても消えぬ



⇩わざわざ王手をかけられに

駒が消えたり「マッタ」が消えなくなったり

この技はまず相手に王手をさせることからはじまる。そして、王手をかけられたらⒷボタンを押してみよう。すると相手の王手をかけていた駒が消えてしまうよ。

もう1度Ⓑボタンを押すと、今度は「マッタ」の表示が消えなくなるのだ。

本将棋／2000手目で画面はどうなったの?

ウル技ファンなら、本将棋で1100手を超えると駒が真黒になってしまうことは知っているね。それでは2000手を超えたらどうなるか。手表示が99になり、画面の下が乱れてしまう。ホントに疲れるウル技だ。

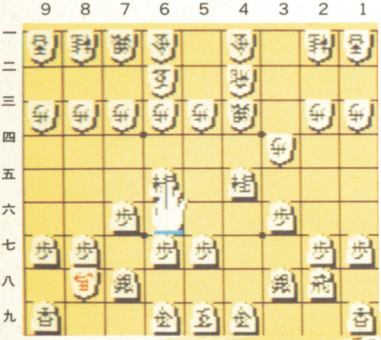
勝っていないのに勝ってしまった変な将棋!?

この本将棋のコンピューター棋士は、ときどきヘマをやる。内藤九段の弟子だというが、わずか14手で負けるし、ヘマはやるし、もっと勉強したら。そのヘマを見せよう。

先手、時間制限なしで以下のように指す。

①☗3六歩、②☖3四歩、③☗3七桂、④☖4四歩、⑤☗3八銀、⑥☖3二銀、⑦☗7六歩、⑧☖4二飛、⑨☗7七桂、⑩☖4三銀、⑪☗7八銀、⑫☖6二玉、⑬☗4六歩、⑭☖3三角、⑮☗4五歩、⑯☖4五同歩、⑰☗4五同桂、⑱☖5五角、⑲☗6五桂、⑳☖8八角成、㉑☗5三桂成。

すると、詰んでいないのに、「あなたの勝ち」だって？　変な棋士だね。



⇧これが19手目、まだまだ序盤戦と思っていたけど



⇦どーしてかは知らないが詰んでいないのに勝っちゃった

ジャイロダイン／スーパービームが消える怪現象

ゲームがスタートしてすぐ出てくる島にはスーパービームが2門あってやっかいだ。しかし、2つ目のスーパービームの上でうろうろうごきまわると、消えてしまったり、半分になったり、変な現象が起こる。

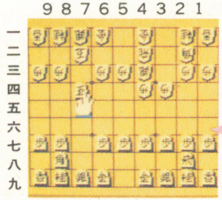
王様同士の対決で負けたはずが勝ったのだ!!

この棋譜を見れば、コンピュータ棋士のヘマがいっそうよくわかる。せっかく勝てるチャンスを全部見のがしているのだから……

先手、時間制限なしでやってみよう。

①▲7六歩、②△3四歩、③▲6八玉、④△4四歩、⑤▲7七玉、⑥△3二銀、⑦▲6六玉、⑧△4二飛、⑨▲5五玉、⑩△4三銀、⑪▲6五玉、⑫△6二王、⑬▲7五歩、⑭△7二王、⑮▲7四歩、⑯△7四同歩、⑰▲7四同玉、⑱△5二金左、⑲▲7八飛、⑳△3三角、㉑▲5五角、㉒△7三歩打、㉓▲7三同角成、㉔△7三同桂、㉕▲7三同玉、㉖△8二王、㉗▲8三玉、㉘△6四歩、㉙▲7二桂打。

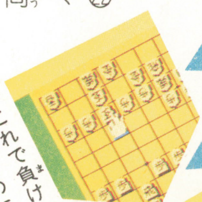
変だったネ〜!



⇦はだかの王様をここまで進ませ



⇦王手をかけられたりする



⇧これで負けのはずなのに



⇨なぜ相手の王様が逃げていくの?



⇧最後は勝ってしまった

タッグチームプロレスリング/ウロウロし得する法

この技は1人用のときしか使えない。エネルギーが少なくなって場外に落とされたら、あわててリングに上がらないこと。タイムぎりぎりまで場外をウロウロしてると、エネルギーがすこしずつ増えてくるのだ。

先手の2枚落ちで最短21手で勝てるやり方は…

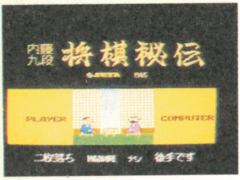
本将棋の最短詰めは、まず平手の20手ぐらいからはじまり、ついには14手まですすんだ。現在のところその記録を超えるものはない。そうなると今度は、いちばんむずかしい、2枚落ち、の最短詰めコンクールがはじまった。

この2枚落ちもどんどん短くなり、ここで紹介する21手までになった。まだ短くなるかもしれないね。

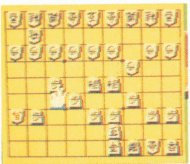
それでは棋譜だ。先手、2枚落ち、時間制限なしではじめる。

①▲3六歩、②△3四歩、③▲7六歩、④△9九角成、⑤▲6六歩、⑥△8九馬、⑦▲3七桂、⑧△6七桂打、⑨▲4八玉、⑩△7九桂成、⑪▲7九同金、⑫△7九同馬、⑬▲5五桂打、⑭△9七馬、⑮▲4五桂、⑯△2九金打、⑰▲7五歩、⑱△1九金、⑲▲5三桂成、⑳△7五馬、㉑▲4三桂成らず。以上。

⇩セレクトボタン4回押して、このモードではじめる



9 8 7 6 5 4 3 2 1
一 二 三 四 五 六 七 八 九



⇨ここに歩を置くのが勝利のポイントだ



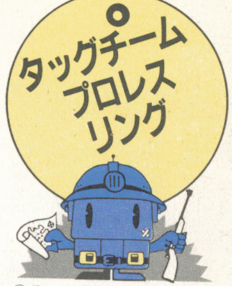
⇧やっぱりさっきの歩がきいているのだ



⇦最後は桂馬を2枚使って勝利した

タッグチームプロレスリング／メキシコも日本人？

場外で相手をパンチしてからⒷボタンを7回押すと、鉄柱にぶつけることができる。そのとき、メキシコの星といわれるマスクロスや他の英語の名前のレスラーたちも、「イテッ」と言う。ホントは日本人？



ウルトラマシーンの素顔を見ることができる技

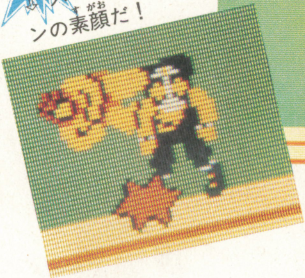
覆面をしたウルトラマシーンはリッキーのよきパートナー。しかし、その素顔はだれも知らない……と思っている人はアマイ。マスクロスにエンズイギリを決められた瞬間、素顔が見られるのだ。

半透明になって無敵になったウルトラマシーン

このウル技はジャパンチャンピオンになってERP4まで行かないとできないよ。

ERP4がはじまったらリング上のリッキーを操作してウルトラマシーンにタッチさせる。すると、ウルトラマシーンは半透明になって無敵に変身だ。

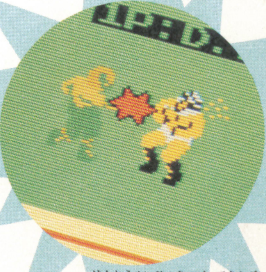
ただし、相手のマスクロスがウォーリーにタッチすると無敵ではなくなるけどね。



⇩ウルトラマシーンの素顔だ！



⇧エンズイギリだ！ ウルトラマシーン危ない！



⇧ええい、半透明必殺無敵技だ！ まいったか～

チャレンジャー／列車の先頭でジャンプし無敵に

チャレンジャーには無敵になる方法がいくつかある。これもその1つ。ゲームがはじまったら列車の先頭へ行き、タイムが85になったら何度もジャンプ。タイミングが合うとクジラが出て、無敵になってしまう。

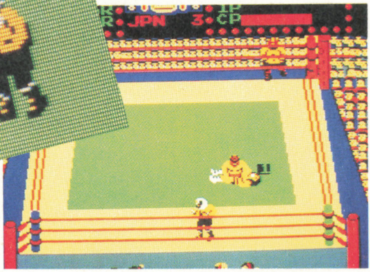
ハリセン1発危機一髪、叫べば味方が……

コンピュータとの対戦で、残りのパワーが少なくなって敵にフォールされたとき、キミはどうしていたかな? もうあきらめてしまって、ただカウントがはいるのを待っているようじゃあ、チャンピオンにはなれないよ。

そんなときは、コントローラⅠのⒶボタンとⒷボタンを押し、マイクのボリュームをいっぱい上げて大声で〝ファイト!〟と叫ぶのだ。ウルトラマシーンがハリセンを持って飛んでくるよ。



⇧出ました出ましたハリセンおじさん



⇩リッキーが危ない。叫べ〝ファイト〜〟

観客席を通って安全確実にタッチし交代しよう

リッキーにエネルギーが残っているとき上の技を使うと、リッキーは観客席に行け、そこを通って安全にウルトラマシーンにタッチできる。



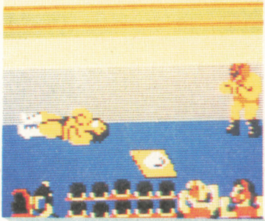
⇨待て〜、逃げるな〜、ひきょうだぞ、早く上がってこい!

チャレンジャー/マリアはこうして救い出すのだ

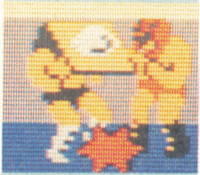
ほかの岩に飛び移らずに4本のナイフをドン・ワルドラドに当てると、倒すことができる。そのあと左へジャンプしないでおりるとマリアを閉じ込めていたオリが開き、ゲームクリアだ。

敵のゴング攻撃は1回だけ、あとは金縛りに!!

この技は1人用のときだけできる。2人同時に場外に出たときゴングがおちているが、普通ならその場合、ゴングに先にさわったほうがそれを取って凶器攻撃できる。しかし、コントローラでうごかすほうがゴングに近づかずじっとしていると、敵は凶器攻撃したあと、その場をうごけなくなる。



⇧同時にリングの外に落ちた。どちらがゴングを取るか？



⇧ウォーリー、ゴングをつかんで凶器攻撃だが……

連射機能付のジョイスティック使えば無敵だ!?

連射機能付のジョイスティックを使えばほとんど無敵。しかし、これは場外での話し。場外に出たら、連射モードにしてⒶボタンを押しっぱなしにする。そうすると、あっという間にパンチを決め、ボディスラムする。敵が立ち上がってもこのパンチとボディスラムを繰り返し、タイムアウトになる20秒ギリギリでリングにもどれば、勝利は確実にキミの手に。



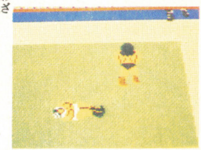
⇧リッキー、ボディスラムをかけています……

チャレンジャー／えっ、コンティニューがあるの？

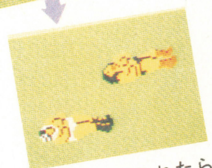
シーン4へたどりついたら、いったん外へ出ておこう。そうすると、もしチャレンジャーがやられてもひとつ前の洞くつにもどされず、ピラミッドの前からやりなおせるのだ。おぼえておくと便利だよ。

変だね、リッキーのジャンピングフォール技

⇩すこしはなれた位置からワープして押さえ込みにはいった







⇧まだまだ相手にエネルギーが残っているゾ

⇧跳ねとばされたらもとの位置だった

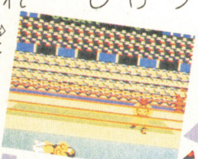
敵に技をかけたら、少しはなれたところでⒶボタンを押してみよう。すると、倒れている敵にジャンプしておさえこみにいったように見えるのだ。敵にエネルギーがのこっていると、もとの位置にはねとばされるよ。

リングの上で3人のレスラーが入り乱れて……

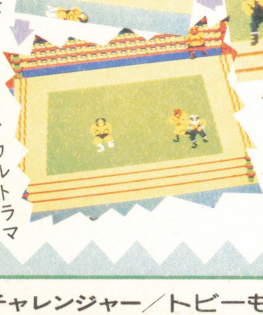
リングのはしで敵にネックハンギングなどのワザをかけられたとき、Ⓐボタンを押して味方に助けにきてもらう。そうすると、ワザをかけられていたレスラーは場外に落ちるけど、リングに上がると、助けにきてくれた味方のレスラーもまだのこっていて、しばらくの間3人、リングで入り乱れる。自分がどのレスラーか見失ったりして……。



⇧ワー、持ち上げられてリング外に……



⇨エネルギーは十分ある



⇨あれー、ウルトラマシーンがまだいたゾ

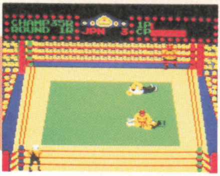
チャレンジャー／トビーも無敵技でやっつけられる

レベル9以上で出てくるトビーも無敵のチャレンジャーならやっつけることができる。車内に入って、地上からジャンプしてきたトビーをタイミングよく飛びこすのだ。パポロレヨォ〜ンと音がして100点入る。

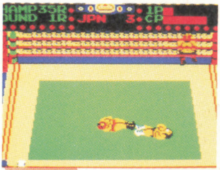
絶対にフォール負けしないやり方があったぞ〜

これはリング上で使えるスゴ技。エネルギーがないときに、敵におさえこまれてもこの技を知っていれば大丈夫。

これも連射機能の付いたジョイスティックを使う。やり方は、連射モードにしてⒷボタンを押しているだけでいい。たとえエネルギーがなくてもすぐ回復し、敵をはねかえすことができる。つまり、もうフォール負けすることがないのだ。リングアウトとギブアップに気をつけてさえいれば、ほとんど無敵なのだ。



⇧フォールされた！エネルギーもない！



⇦Ⓑボタンをひたすら連射、連射〜



⇧みるみるエネルギーが増えてきたよ

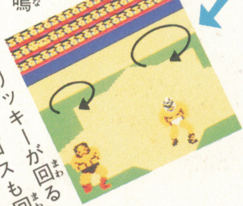
リッキーとマスクロスのたのしいコマの舞い!?

ゴングが鳴ると同時に、十字ボタンを使ってリッキーをグルグルまわしてみよう。

リッキーにつられてマスクロスもコマのようにまわりはじめるのだ。



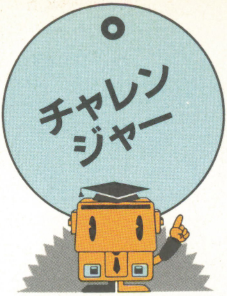
⇨さあゴングは鳴った。試合開始



⇨リッキーが回るとマスクロスも回った

チャレンジャー／アリ地獄を走りぬけて１万点

チャレンジャーはパワーソードを取るとすごく足が速くなる。そこで、もしパワーソードを取ったら思いきってアリジゴクのはしをつっ走ってみよう。みごと成功すればボーナス得点１万点だ。



洞くつの中にある100点がどんどん入る場所

ジャンプすると100点がどんどん入る場所がまた見つかった。シーン4の洞くつで、恐龍のかたちをした岩の、胸のあたりだ。その岩の上で、タマが近づいてきたら、ジャンプをすると100点入る。



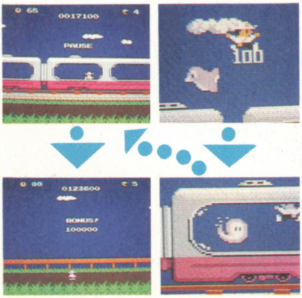
⇙タマをジャンプでかわすと……

⇨画面左はしの得点ゾーンをおぼえておこう

⇦1回ジャンプで100点入る

素早くクリアするとナント10万点入る技もある

シーン1をタイム60以上でクリアするとボーナス得点として1万点もらえる。さらにタイム65以上でクリアするとなんと、10万点もらえるよ。素早くクリアするコツは、大急ぎで無敵になっていっきに進むことだ。



⇦急いで急いで、とにかく急いで進む

⇦タマも飛びこえタイムロスをなくす

⇨タイム68でここまでくれば成功だ

⇨出た出た出た出た出た、10万点なのだ

チャレンジャー／右を押しているのに左にナイフを

チャレンジャーはゲームがスタートすると、走ってくる列車に飛び乗る。そのとき、Ⓐ Ⓑボタンと十字ボタンの右を押していよう。右を押しているのにチャレンジャーは、左にジャンプしナイフを投げるのだ。

いやなカラを画面から消してしまうウル技だ

洞くつの入口にはかならずカラがいてじゃまをする。しかし、このカラを消してしまうウル技があった。いったんほかの洞くつが見える場所に行ってすぐもどってくるのだ。そうするとカラはいなくなっているよ。



⇒カラが洞くつの前に立っている。中に入るのはむずかしいな

⇒ほかの洞くつを画面に出し

⇧もどるとカラはいなくなっていたのだ

中に入れそうにもないところに入れる技がある

シーン2の右下から2段目は、岩が盛り上がっていて奥まで行けそうにない。しかし十字ボタンの右を押しながらジャンプしていると、中へ入れてしまう。



⇒画面右のこの位置でジャンプすると

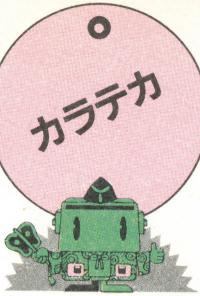
⇒岩の上に立つことができたのだ

⇧ついにここまで入ることができたゾ

⇒出るときは十字ボタンの左を押して

チャレンジャー／引き返すとジャンプできなくなる

シーン1で列車の中に入り、ワルドラドのいる先頭車両にたどりついた。しかしタイムが余っていたので、列車の連結部がはずれないうちに後ろの車両にもどると、チャレンジャーはジャンプできなくなった。

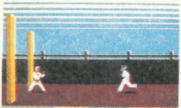


©ソフトプロ

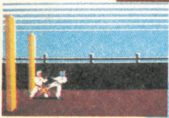
ここにもあったエネルギーの減らない無敵技

やり方は、まず最初の敵を倒し、柱が2本あるところに行く。そして後ろ足を柱の根元にあわせ、ⒶボタンかⒷボタンを押しながら敵にやられよう。するとゲームオーバーにならず、柱のところからゲームがはじまり、もうエネルギーの減らない、無敵の状態になっているよ。ただ、構えずに敵に突っ込んだり、オリにはさまれたりするとやられてしまうから注意。

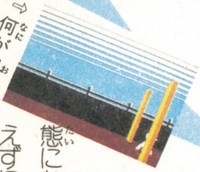
さきに進むと、とつぜんワープしたり、変なことも起こったりしておもしろいよ。



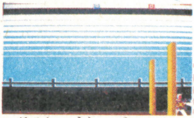
⇨この位置で相手を待っていよう



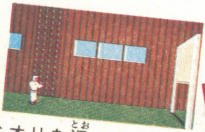
⇦蹴られてもガマンガマン



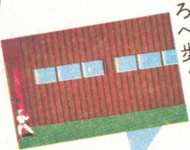
⇨何が起こったのだ?



⇧画面の上を見るとヒットポイントが変なところにある。もはやわたしは無敵なのだ



⇧オリを通りぬけてもすぐもどされる



⇦城の中で後ろへ歩くと



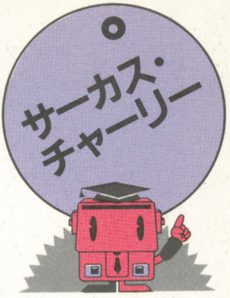
⇨蹴ってみると透明の敵もいるし変だね



⇦突然ワープするのだ

カラテカ／何の意味もないがもう1つの無敵技？

ナニっ。もう1つ無敵技があったって？　ゲームがはじまったら十字ボタンの左を押し後ろへさがらせる。そしてガケから落ちてしまうのだ。つまり1人も敵が出てこないから"無敵技"。ナンノコッチャ。

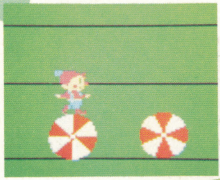


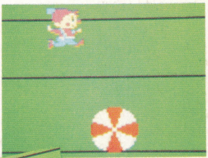
©コナミ／ソフトプロ

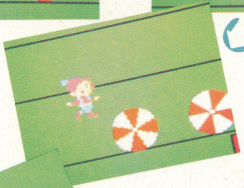
あれっ!? チャーリーくんが空中遊泳したぞ～

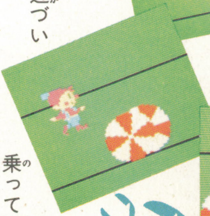
3面の玉乗りステージまで行ったら、このウル技をためしてみよう。チャーリーくんが空中遊泳するのだ。

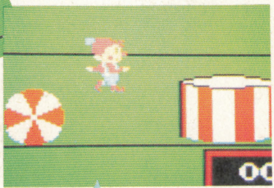
このウル技を成功させるコツはタイミングだけ。チャーリーくんの乗った玉が別の玉にぶつかる瞬間、タイミングよく真上にジャンプする。すると、自分が乗っていた玉が後ろにはじかれて、足下には玉がなくなった。落ちる、と思った瞬間、チャーリーくんは透明の玉?に乗ってゴールまですゥ～い。


⇧別の玉が近づいてきたゾ


⇧エイッ、ぶつかる瞬間真上にジャンプした


⇧アレッ？ どうなったの？ 空中に浮いた

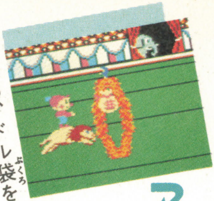

⇧見えない玉に乗って進んでいくぞ


⇧空中遊泳でゴールについた

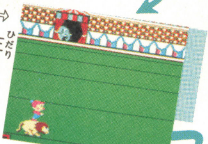
スーパーアラビアン／寝ころんだまま落ちていく

アラビアンを高い位置に連れていき、十字ボタンの下を押して伏せさせよう。そして十字ボタンの右か左を押すと、アラビアンはいつもと違って伏せたままの姿で落ちていく。ちょっとだけだが落ち方もスローだ。

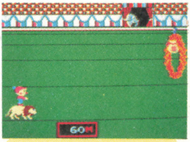
取ったはずのドル袋がまた登場!! トクするよ



⇨さあ、ドル袋を取って500点



⇨左にうごかして火の輪を消し

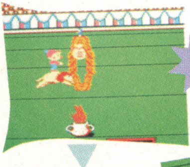


⇧もう一度右に進むと、取ったはずのドル袋がまたあった

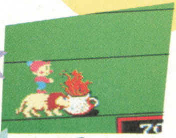
火の輪をくぐると、そこに付いているドル袋が取れる。それを取ったら急いでチャーリーくんを左にバックさせよう。そしてくぐりぬけた火の輪を画面右はしから消してしまうのだ。しかし、ふたたび現れたその火の輪には、なんとまたドル袋が付いている。

さわってもやられない不思議な壺があった!!

1面の70M地点にある壺のところでドル袋の付いた火の輪をくぐりぬける。そして、飛び越した壺にライオンのシッポをつけて右にジャンプし、その壺を画面左から消してしまう。もどってみると、ふたたび現れた壺はさわってもやられない不思議な壺に変わっていた。

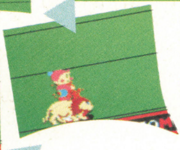


⇨壺の上でドル袋のついた火の輪を飛び越えよう





⇧飛び越した壺にしっぽをつけて右にジャンプ

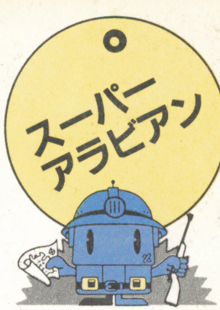


⇧画面を左にスクロールさせると……

⇧不思議な壺があったのだ

スーパーアラビアン／いつもと違うローキック？

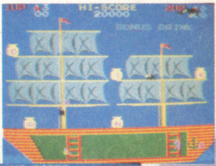
マストの右側あたりで十字ボタンの上を押すとアラビアンがマストを登るようなかっこうをしながらふるえる。そこでⒶボタンを押すと、いつもと違うローキックをするのだ。



©サン電子

おや不思議? アラビアンが分離してしまった

電源を入れたら、コントローラⅡのⒷボタンを押しながらスタートボタンを押す。そして、Ⓑボタンを離しコントローラⅠのⒷボタンを押すのだ。ゲームがはじまったら、コントローラⅠのⒷボタンを押しながらⒶボタンを押してみよう。分離したアラビアンが見えるはずだ。Ⓑボタンをはなし、もう一度押すとアラビアンは消えてしまう。



⇨ⒶⒷボタンでアラビアンが分裂



⇦Ⓑボタンを押すと消えてしまう

ドングリみたいな変なキャラクタが出てきたゾ

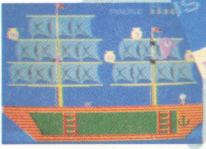
ず〜っと1面をクリアしないでがんばっていると、大魔人ガルバーが出てくる。でもまだまだクリアしないで遊んでいると、今度は画面右上のBONUSという文字のあとに、ドングリのようなキャラが出てくる。そして、どんどんふえていく。でもそのキャラの正体は不明だ。



⇦右上に変なものが出たゾ



⇩ガルバーが出てきた



⇧ドングリみたいなキャラだネ

スーパーアラビアン／クリアしたとき消えたゾ?

3匹いっぺんに敵をやっつけると無敵のスーパーアラビアンになる。そして最後の1つを残してつぼを取り、もとのアラビアンにもどる瞬間に最後のつぼを取ると、クリアしたときアラビアンは消えてしまうよ。



ハイパーナイトがいきなりギルに変身したゾ

これは裏ドルアーガでできる技なので、コントローラⅠの十字ボタンを、上6回、左4回、右3回押そう。そして26階まで行ってハイパーナイトが出てきたら、すかさずリセット。するとハイパーナイトがいきなりギルに変身してしまうのだ。



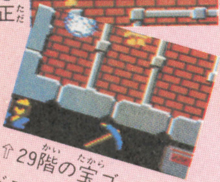
ブルーのヘルメットが本物のギル

取ったはずなのにゴールドマトックが消えた?

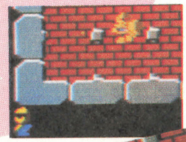
29階のゴールドマトックは十字ボタンを上右下左と3回繰り返すと出る。ところがそれを取ったあと、ふたたび十字ボタンを上右下左と3回繰り返すと、画面下にあるゴールドマトックの表示が消えてしまう。しかし壁は壊せるし、不思議なことがいろいろ起こるのだ。



⇨コマンドを正しく押すと……



⇧29階の宝ゴールドマトックが出る



⇦もう一度コマンドを押すと宝が消える



⇧しかし外壁をたたくとふたたび宝が出た

スーパーアラビアン／伏せながらすすむアラビアン

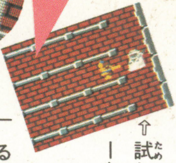
アラビアンは普通、歩いて移動し、洞くつなどのせまい通路では伏せて進む。しかし、普通の通路で伏せて進ませてもおもしろいよ。やり方はかんたん。十字ボタンの下を押し、右か左を押すだけでいいのだ。

ZAPされそうになったらすかさずリセット!?

59階でドルアーガをやっつけずに60階へ行ったり、60階でイシターやカイをやっつけると、ZAPされて落とされてしまう。そこで、ZAPされそうになったら、すかさずリセットボタンを押そう。前にいた階からコンティニューできるよ。



⇨すかさずここでリセット



⇧試しにイシターをやっつけてみよう

FLOOR 60

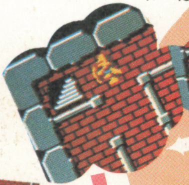
⇧コンティニューしたことがわかる

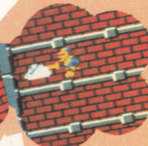
YOU ZAP TO ...

⇧この表示が出てからではもうおそいのだ

好きな面を自由に選択できるコマンドがあった

電源を入れたら、コントローラⅠの十字ボタンを上下左右下上右左 左右下上右左上と押してみよう。そしてⅡの十字ボタン左とⒷボタン、ⅠのⒶかⒷボタンを押しながらⅠの十字ボタン下を押す。これで、コンティニューモードにしてスタートすれば、コントローラⅠの十字ボタン上を押すだけで好きな階に行ける。





⇨この階をクリアしてみよう

⇧60階でZAPされたががんばって

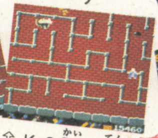


⇧するとKO階というのがあった



⇧これが最終のP5階なのだ





⇧KO階は点がドンドン入る

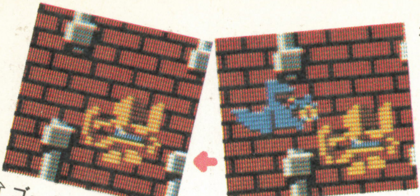
⇧変なキャラがいるね

パックランド／コントローラのⅠとⅡで操作が違う

コントローラの操作がⅠとⅡで違っていることを知っているかな？Ⅰは十字ボタンでジャンプし、Ⓐボタンで左、Ⓑボタンで右にうごかす。Ⅱは ⒶⒷボタンでジャンプし、十字ボタンで左右にうごかすのだ。

ゴーストが勝手にやられてしまう絶対確実な法

通路から体半分出してゴーストが通りすぎるのを待っていよう。ゴーストがギルにさわったとたん、ゴーストはやられてしまうよ。ゴーストが呪文を出しても、ギルは楯で受けるから大丈夫。何もしなくても勝手にやられてくれるなんて、ホントに便利なウル技だね。

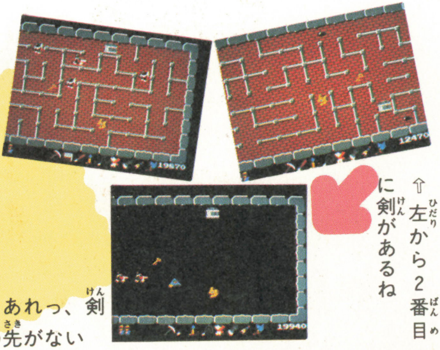


⇧ゴーストがやってきた。でもこの位置にいれば安心なのだ

⇧ゴーストが勝手にやられてしまうこのウル技は便利だね

剣の先はいったいどこにいってしまったのか?

18階の宝はドラゴンスレイヤー。それを取ると、画面下のギルが持っているアイテムのところに、剣の形が表示される。しかし、つぎの19階で、その階の宝、ブック・オブ・ライトを取らずに20階に行くと剣の先がなくなってしまうのだ。



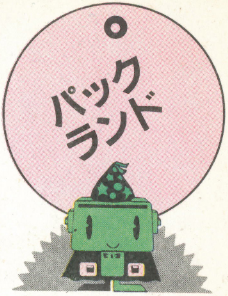
⇧左から2番目に剣があるね

⇨あれっ、剣の先がない

⇨19階で宝を取れば剣の先は復活するよ。御心配なく

パックランド／オレンジの花3つで7650点が

パワーえさを取ってモンスターをいじけさせたのに1匹しかやっつけられなかった場合、その場に止まって降ってくるオレンジ色の花を3つ集めよう。帰りの面でモンスターをやっつけたときすべて7650点に。



©㈱ナムコ

ブレイクタイムで高得点出すジャンプの高さ

面クリアしてBREAK

TIMEの看板のところまでついたとき、ジャンプするとその高さに応じて得点が入ることは知っているね。最高点は7650点、ナムコ点だ。それを実際にやってみて写真に撮ったから、横の看板を目印にして、その高さをおぼえよう。





パックランド／黄色の花3つでスペシャルパックマン

各ラウンドの途中にある消火栓や切り株を進行方向と逆に押すと、黄色い花が降ってくることがある。この花を1トリップの間に3つ取ると、パックマンが1人増えるスペシャルパックマンが出てくる。

ラッキーパックマンを確実に出す方法がある

ラッキーパックマンは、モンスターを5匹集合させ、パワーエサを取ってスー以外の4匹をやっつけてからスーをやっつけると出現する。このキャラはタイムを満タンにしてくれる便利なキャラだ。

こんなにあったパックマンのすりぬけ技特集

すりぬけ技は他のゲームにもたくさんあるが、パックマンにもあった。そのいくつかを写真でお目にかけよう。この他にもあるみたいだけどやってみよう。



⇨ラウンド1。ここでブルブルという音が聞こえなくなったら

⇨パワーエサの下を通るとモンスターが

⇨全員集合したらパワーエサを取るのだ

⇨スー以外を全員やっつける

⇨それを取るとタイムが満タンになる

⇦ラッキーパックマン出現



⇩ラクチンラクチンすりぬけ法

⇩イヤ！　スーとキスをしている

⇧飛行機モンスターに乗って…

⇨スーを利用して切株にめりこんだ

⇧消火栓にぶつかるようジャンプする

⇧逃げないとやられちゃうよ

パックランド／紫の花4つで7650点がもらえる

タイムアウトになったとき降ってくるのは、紫色の花。1つ取っても300点だが、1トリップで4つ集めると、面クリアしたとき7650点が加えられるのだ。スーに気をつけて集めよう。

屋根の上を進めばかんたんにクリアできるのだ

スーを利用すると屋根の上まで連れていってくれる。そのときタイミングよくジャンプすると、うまく家の上に乗れることがある。そうなればしめたもの。屋根づたいに進んでいけば、飛行機モンスターに1度しか遭遇しないのでらくらくラウンド1をクリアできるというわけだ。



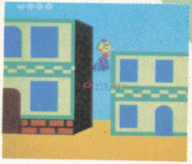
⇨どうもありがとう、スー



⇦スーを利用して屋根にのぼる



⇦パワーエサのいきおいで上る

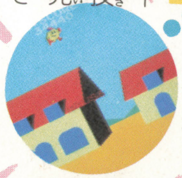


⇦上と同じようにスーを利用するか

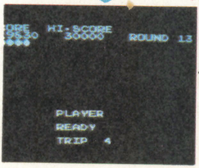
これがラウンド1からトリップ4へのワープ技

パックマンに、ラウンド1からトリップ4へのワープ技があるといううわさは、発売直後から出ていた。しかしその法則がなかなかわからなかった。

わかってしまえば、なーんだというほどかんたん。ラウンド1をクリアする前に1万点以上取って画面の上に頭がぶつかるようにジャンプするだけでいいのだ。



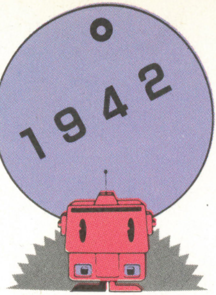
⇦クリアのとき大きくジャンプ！



⇦成功するとトリップ4へ……

パックランド／赤い花4つで飛行機モンスターが…

山の面にある回転する丸木橋の上でジャンプしないでウロウロしていると赤い色の花が降ってくる。これを4つ集めると、飛行機モンスターが、取れば1000点になる花を落としてくる。

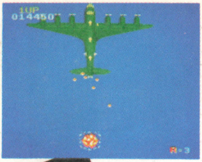


© CAPCOM

10万点ボーナスをかんたんに取る方法がある

各ステージの終わりに、どれくらい敵を撃墜したのか、パーセントで表される。それが高ければ高いほどボーナスポイントが多くもらえるね。そして、撃墜率が100%になると10万点のボーナス得点だ。10万点のボーナス得点は、知っていても見たことのない人が多いんじゃないかな? そこでカンタンに出せる法。

まずステージ7の亜也虎が出てくるところまで行ってゲームオーバーにする。タイトル画面にもどったらコンティニューでふたたびゲームをはじめ、亜也虎が出てくるまでの十数機をとにかく全部やっつける。そのあとは亜也虎さえやっつければ、100%ボーナスだ。



⇨亜也虎が出てきたら自爆する



⇦コンティニューで再スタート



⇨まず小型機を全部やっつけて



⇦出てきた亜也虎も撃墜だ



亜也虎をやっつけると2万点



⇦着艦すると10万点のボーナスだ

1942／Powにさわらないで取れる方法がある

赤水編隊を全部やっつけたときにでてくるPowにはいろいろな取り方がある。たとえば、Powのすぐ横で宙返りをするだけで、Powにふれなくても1000点入り、パワーアップするのだ。

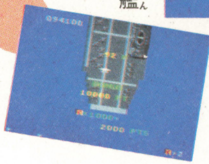
P-38ライトニングを上空で待っている補助翼



⇧できるだけ画面左上に行ってクリアする



⇦さあP38が着艦だ。宙がえりして

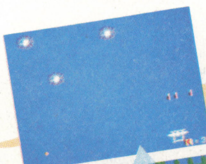


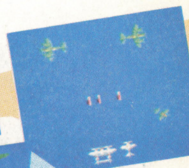
⇘着艦したのに補助翼は左下に…

補助翼をつけて空母までたどりついたら、一度やってみよう。普通、補助翼はP-38が空母に着艦するとき、画面外に一時消えてしまうネ。しかし着艦する直前に画面の一番上にP-38をもっていくと、補助翼は、上空で着艦したP-38が離陸してくるのを待っていてくれる。

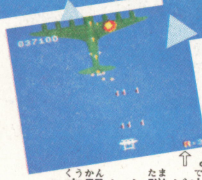
補助翼はなくなったのに弾は変わらず出ていく

補助翼をつけると弾はその補助翼からも出て、広い範囲を撃てて便利だ。補助翼がないのに弾だけ出るフシギ技。補助翼をつけたらステージ7まで行って、わざと敵に左側の補助翼をぶつける。亜也虎が出てくると、右の補助翼は帰っていってなくなってしまうが、ナント、弾を撃つと右側からも出ているのだ。





⇧補助翼をつけたけど、左側がやられた



⇧亜也虎を撃墜するのもかんたん

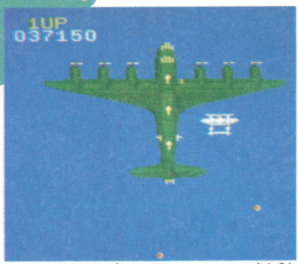
⇧よく見ると右の空間から弾が出ているのだ

1942／得点は入るが効力アップしないPow？

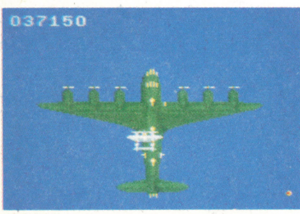
何ということもない技だけど、ちょっと不思議な現象。Powを出してそれを取りにいったとき、直前でやられてしまった。そのとき1000と表示されて1000点入るが、自機はパワーアップしていないのだ。

巨大爆撃機亜也虎の胴体は通りぬけられるのだ

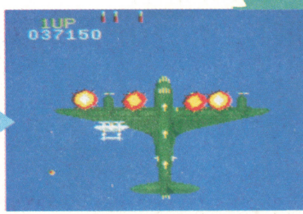
　このウル技にも何度か登場しているけど、ステージ7で出てくる敵の巨大爆撃機亜也虎は、ファミコンのキャラのなかでは、最大級の大きさだ。画面いっぱいに出てきて、ものすごい攻撃をしてくる。
　しかし、この亜也虎に致命的ともいえる弱点があったのだ。
　亜也虎が出てきたら攻撃をうけない前に主翼のすぐ後ろにつけてみよう。ここはまったくの安全地帯でまったく弾が飛んでこないのだ。あとは弾を撃ちまくれば、かんたんに撃墜できるよ。
　また亜也虎の胴体は、通りぬけられるってことも知っていたかな？ 亜也虎はホントは幽霊爆撃機だったりして。



⇧ここの位置はまったくの安全地帯。撃って撃って撃ちまくれ



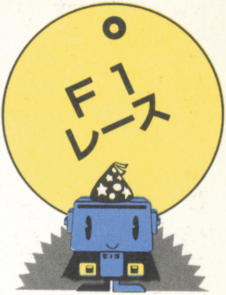
⇧胴体にぶつかったと思ったのにやられないですりぬけた



⇧この方法を使えば亜也虎をやっつけるのもむずかしくない

F1レース／たまにはのんびり時速1㎞の走行法だ

　たまにはのんびり技もたのしんでみよう。やり方はかんたん。画面に速度が0㎞／hと出たら、ギアをHIにしてⒶⒷボタンを同時に押しつづけるだけけだ。これで驚異の1㎞／hマシーンのできあがりだよ。



© Nintendo

高速でカーブをかんたんに曲がれる超ウル技



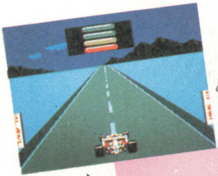
⇧スイ〜ッ、スイ〜ッとまったくスリップしないで曲がれるよ

F1レースはカーブを曲がるのがむずかしい。高速で曲がるとスリップする。しかし、305㎞/h以上のスピードで走っているとき、ⒶⒷボタンを両方押すと305㎞/hのままスリップもしないで曲がれるよ。

夕焼けの風景や夜景のもとでレースしてみよう

ウル技単行本の第1巻には荒れ地の風景の出し方をのせているけど、今度は夕焼けと夜景だ。

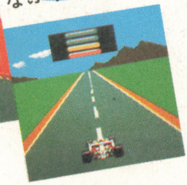
夜景はタイトル文字が左右から動いてきてちょうどまん中に止まったときにスタートすればいい。夕焼けは夜景と同じタイミングでセレクトボタンを2回押してからスタートボタンを押す。



⇦夜のコース。海の中みたいだね



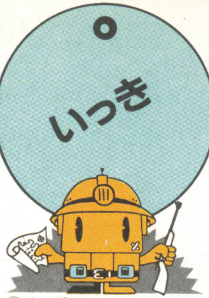
⇨夕日に向かってつっ走れ!



⇩失敗するとこんなふうに

F1レース/ゴールポストにぶつかったらどうなる

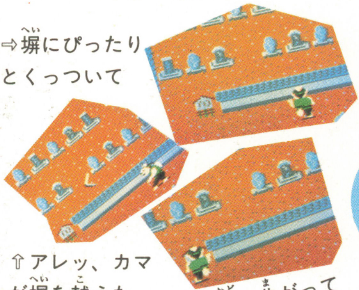
ホントに変なことを考える人がいるもんだね。普通のレースにあきてやってみたのが、ゴールポストにぶつかること。左の路肩を走ってゴールポスト目がけて一目散。でも、すりぬけてしまったんだ。アホクサ〜。



©サン電子

この方法使えばカマが塀を越えて飛んでいく

塀にぴったりくっついたままそのはしまで行き、塀の角をちょっと曲がってそのまま塀からはなれないようにしてもどろう。そしてカマを投げると、普通ならぶつかってしまう塀を越えて飛んでいく。

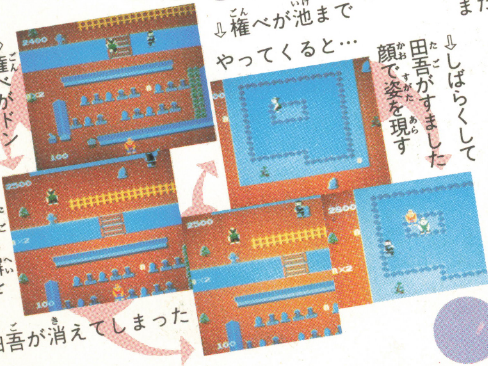

⇨塀にぴったりとくっついて

⇧アレッ、カマが塀を越えた

⇧角を曲がってまたもどる

権べを進ませれば田吾も後を追ってワープした

2人用でゲームしているとき、田吾を上にいけないような塀の下に行かせ、権べを上に進ませよう。すると画面がスクロールして、田吾が塀を越え消えてしまうのだ。しばらくすれば復活するけどネ。


⇩権べが池までやってくると…

⇩しばらくして田吾がすました顔で姿を現す

⇨権べがドンドン先へ行く

⇨田吾が塀をすりぬけた

⇨田吾が消えてしまった

いっき／カマを投げつづければ無敵の効力は持続

権べはやられるとしばらくの間点滅して無敵になる。3面の塀の隅でやられたら十字ボタンの左上を押しながらカマを投げつづけていよう。すると権べはいつまでも点滅したままになってしまう。

権べの元気パワーは水の上だって走れちゃう



⇨普通に川に入ればしずむが…

⇦画面上から川に入ると…

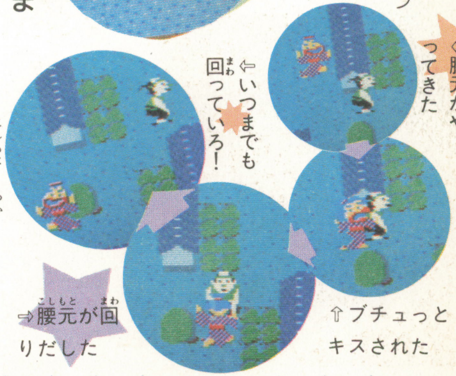
⇨水の上に立てるのだぜ

⇦バシャバシャ水上歩行だよ

権べが川をわたるときはスピードが遅くなる。しかし、画面の上から写真のような位置に権べを進ませると、水の上に立てるのだ。そして、横方向だったら地面と同じ速さで進むことができるヨ。これはほんとうに実用的なウル技だ。

いやらしい腰元が石のまわりをグルグルまわる

3面の代官屋敷の塀のシーンがはじまったら、右へ進む。すると緑色の石があるから、ここで腰元に捕まってみよう。しばらくすると離れていくけど、腰元は緑色の石のまわりをぐるぐる回ったままになる。



⇦腰元がやってきた

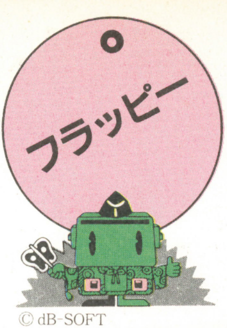
⇦いつまでも回っていろ!

⇧ブチュっとキスされた

⇨腰元が回りだした

いっき／ポーズをかければ素早く再スタートできる

せっかちの人におススメのウル技。忍者にやられてもとに戻るのは、ちょっと遅い感じがするね。そこで、やられたらスタートボタンを押してポーズをかけ、もう一度スタートすれば、すぐつづきができるのだ。

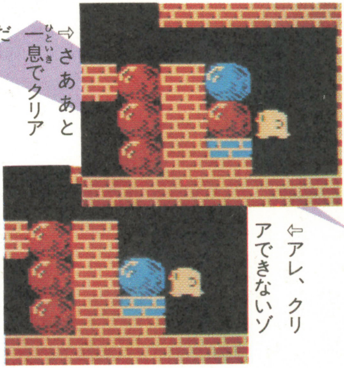


© dB-SOFT

ブルーエリアに着いたのにクリアできないよ〜

ブルーエリアの上にブラウンストーンを置く。そしてブラウンストーンの上にブルーストーンを乗せる。

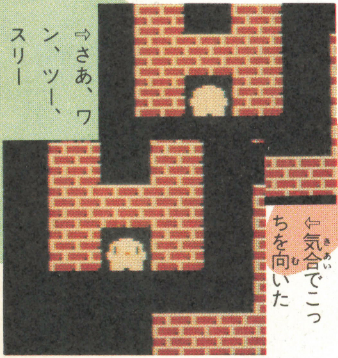
そのあとブラウンストーンを壊せばクリアするはずだけど、十字ボタンの左を押していれば、いつまでたってもクリアできないのだ。役にたたないテクだけどネ。


⇨さああと一息でクリアだ

⇦アレ、クリアできないゾ

フラッピーを動かさずに向きだけを変える技

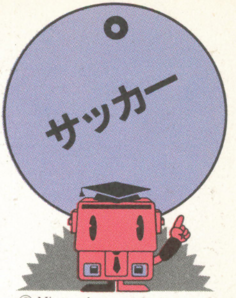
Ⓑボタンを押しながら十字ボタンを押すと、フラッピーを動かさずに向きを変えることができる。この技は、フラッピーがブロックのすきまから出るとやられそうなときに使えるよ。また、十字ボタンの上と下を何度も押すと、フラッピーがまばたきする。


⇨さあ、ワン、ツー、スリー

⇦気合でこっちを向いた

フラッピー／ゲームにあきたらキノコのフラダンス

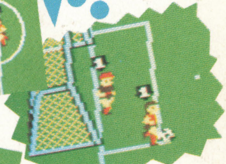
エビーラを全部やっつけたらこんな遊びをやってみよう。まずできるだけたくさんキノコを取りいっぺんに投げるのだ。そして⒝ボタンを押しながら十字ボタンを左右に押すとキノコがおもしろいうごきをするよ。

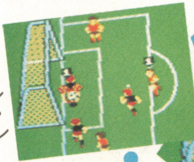


© Nintendo

サッカーボールがボンボン持って踊りくるう?

1人用にしてスタート。味方のゴールキックのときに、キーパーにバックパスを出す。そのとき、ひたすらⒷボタンを連打しよう。うまくするとキーパーとボールがいっしょになって、まるでボールがボンボン持って踊っているように見えるよ。そして、キーパーをうごかすと、ボールが浮いてしまうのだ。


⇧さあゴールキックだ。キーパーにバックパスをして……


⇨レ・レ・レッ、ナニが起こったのだね


⇨空中に浮いたボールはブキミだ

負けてバンザイする裏切り者が約1名いるのだ

残り時間2秒のとき、2点差でシュートを決めると、なぜか負けたチームの選手が1人、手を上げて喜んでいる姿が見える。



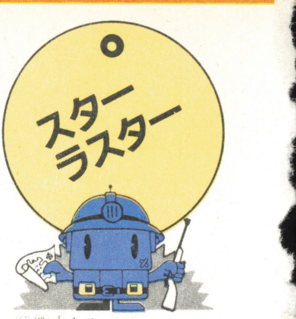
⇨残り時間は2秒、早くシュートしよう



⇨だれだ、バンザイしているヤツは!

サッカー/PK戦にもちこみ確実に4点取る方法

相手がボールを奪いにくる瞬間、Ⓐボタンを押し、そのままタイムアップで引き分けになるまで押しつづける。そしてPK合戦になったら、ただまっすぐPKを蹴ろう。キーパーが勝手に動くので4点取れるよ。



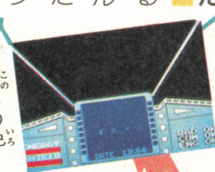
大声出せば救けにきてくれる隠れキャラがある

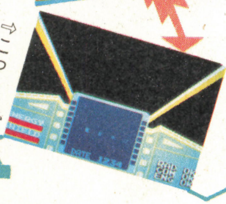
ゲーム中エネルギーが足りなくなったら、コントローラⅡのⒶⒷボタンを押しながら、マイクのボリュームを上げ、"助けてくれ〜"と叫んでみよう。スターノイドが飛んできて燃料を補給してくれるよ。


⇧円内がウワサのスターノイド。取れば写真のような表示が出る

コクピットの色は好きなように変えられるのだ

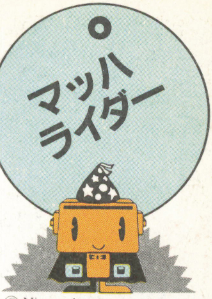
コックピットの色を変えるコマンドがあった。タイトル画面が点滅しているあいだに、コントローラⅠのボタンを、セレクト・Ⓑ・Ⓐ・右・左・上・セレクト・Ⓑ・下・右の順番に押してみよう。画面がコックピットの表示に変わり、十字ボタンで色の選択ができるのだ。さらにこのコマンドの後に、左・上・下と押すとレーダーディスプレィの左半分の色が変わり、左・左・上・下と押すと、右半分の色が変わる。


⇨好みの色にぬりかえてみよう


⇨こっちの色のほうがオシャレかな?

スターラスター／セレクトボタンで急ブレーキ

味方の基地やプラネットにロックオンしようとするとき、スピードを上げすぎて通りすぎてしまうことが多い。そのときは、セレクトボタンを押そう。急ブレーキがかかりその場にピタッと止まることができる。



© Nintendo

画面が真っ黒けになったり真っ白けになったり

タイトル画面のときの軽快な音楽が終わると、すぐデモ画面に変わる。そのとき、一瞬だけど画面がピンクかブルーになることを知っていたかな？

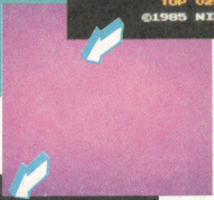
画面がピンクやブルーになっている時間はほんの0・5秒ぐらいだけどそのとき、セレクトボタンを押してみよう。いつもならタイトル画面にもどるはずなのに、なぜか真っ黒になっている。

また、スタートボタンを押すと、コースが表示される音楽が鳴るのに、画面は真っ白。

でも、Ⓐボタンか Ⓑボタンを押せば、普通にゲームがはじまるよ。



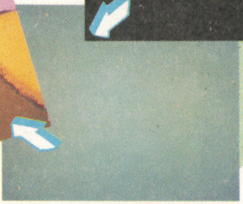
⇨音楽が終わるのを待って



⇦セレクトボタンを押すと



⇨真っ黒になったあと……



⇦今度は真っ白になった



⇩でも、ちゃんとゲームはできるのだった

ナス得点を稼いでしまおう、というのがこのウル技だ。やり方はただピンク・カーが出てきたら確実にやっつけるだけ。10台目をやっつけるとファンファーレが鳴って、ナント2万点も入るのだ。ピンク・カーはマシンガンを一発当てるだけでやっつけられるから、かんたんだよ。

ドラム缶12個壊してクリアすると強力ライダー

ファイティングコースかエンデュアランスコースで、出てくる路上のドラム缶をぴったり12個、マシンガンで壊してクリアすると、つぎのコースからピンクのマッハライダーになる。

そして、マシンガンを連射できるようになるのだ。おぼえておこうネ。



⇦数えながらドラム缶を撃つ



⇨12と表示されたら成功なのだ

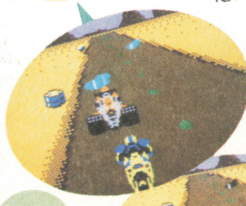
敵におんぶされて楽々クリアしてしまおうゼ

進路を妨害する敵の車はいやなヤツ。弱い車にはバンバン体当たりしてやっつけよう。

体当たりしていると、たまに敵に重なってしまうことがある。そうなったらこっちのものだ。合体して走っていくと、スリップもせずらくらくクリアしてしまえるゾ。



⇦もういくらでもマシンガンを連射できるのだ



⇦中速で敵にぶつかり

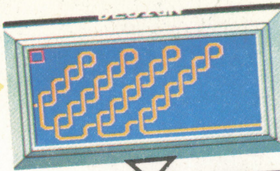


⇨合体したらそのままで

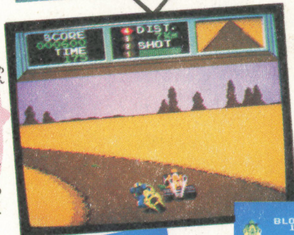
マッハライダー／ピンクの車を10台やっつけ 2 万点

驚異的なハイスピードゲーム、マッハライダーにもウル技はいっぱい。登場する敵キャラは、一番強いブラック・カーからもっとも弱いピンク・カーまで6種類。そこでこの弱いピンク・カーをやっつけて、ボー

アッというまにハイスコアになるすごいヤツ



⇨まずはこのようにデザインして……



⇨1面をクリアするまでは異常はないが



⇧クリアして点数計算がはじまると、変だな～



⇨ナゼだかわからネー

⇧アッ、というまに最高点までいった

またまた出ました、スゴイウル技。1面をただクリアするだけで、いきなり最高得点になってしまうという、ハイスコアマニア泣かせの大技だ。

やり方は、まず上の写真のようなコースをつくる。見ただけで、おなかが痛くなるようなクネクネ道だけど、このコースを、エンデュアランスコースで走るのだ。

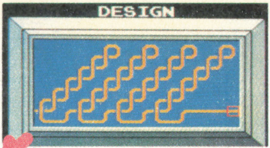
走っているときは、カーブが多くてめんどうだけど、特別変わったことは起こらない。しかし、1面をクリアして得点を計算する画面になると、なんということだ、計算がえんえんとつづいて、なかなか終わらない。やっつけた覚えのない敵の計算をテケテケやっているんだもん。そして、あれよあれよという間に、最高得点までいってしまうのでした。ごくろうさん。

マッハライダー／路肩を走ればすりぬけた

ファイティングコースの2コース目がはじまったら、路肩の左右、道の外を2速で走ろう。時間はかかるけどドラムカンもすりぬけ、クリアできるよ。曲りかどでは十字ボタンを押して曲がるといい。

画面がぐちゃぐちゃになってしまうだけだけど

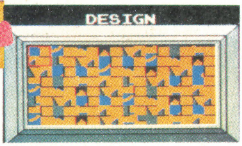
今度は、同じクネクネコースだけど、あまり実用的ではないウル技だ。上の写真のようなコースでもいいからスタートしよう。そしてライダーが出てきたらリセットボタンを押す。するとデザイン画面は、たけやぶのようにむちゃくちゃになっている。マア、ただこれだけの技でした。



⇨こちらも、まず、くにゃくにゃした長い長いコースを作ってみよう



⇧ライダーが出てきたらリセットする

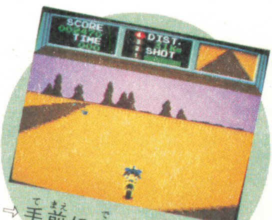


⇩アリッ？　いったいどうなってしまったの？

あれっ？　道をはずれてもう1本の道を発見!?

エンデュアランスコースを走っていて、タイムが0近くなったら、車と押し合いをしてみよう。うまくタイミングが合うと、ライダーが道をはずれて原っぱを走っていくのが見えるはずだ。すると、画面の右はしのほうから、もう1本の道が出てくるよ。

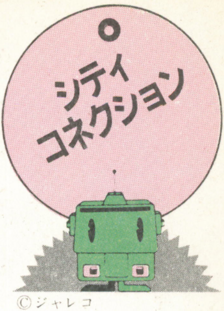
このウル技は、直線を走っているときよりカーブを走っているときのほうがうまくいくみたいだ。



⇨手前に出てきたもう一本の道を走れないのは残念だったね

シティコネクション／オイル缶の数表示の不思議

オイル缶をがんばって99個取ってみよう。あと1個で100個になるとみんな思うよね。ところが、どんなにがっぱって取っても99個以上、ずえったいに増えないのだ。ムナシクなってしまうよ。



©ジャレコ

オイル缶が下に投げられるかんたんなウル技

オイル缶はパトカーをやっつける大切な武器だが、それが下にも投げられるのだ。パトカーが下にいるとき、このウル技を使えば便利だよ。

やり方は、クラリスカーがハイウエイの上段から落ちたときⒷボタンを押すだけでいい。Ⓐボタンでジャンプしてハイウエイにぶつかり、落ちるときにもⒷボタンで下へ投げられる。



⇦オイル缶が下へ向かって飛んでいくよ。見えるかな?

画面に表示されている数以上の缶を投げられる

オイル缶の残りの数は画面の上に表示されている。しかし、クラリスカーが方向を変えて、車体が傾いた瞬間にⒷボタンを押すと、両側へオイル缶が飛んでいくのだ。

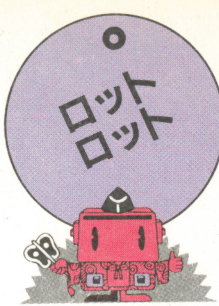
つまり、画面表示では1つしかオイル缶が残っていなくても、2つ投げられるというわけだ。



⇨ネ、ネ、見た、見た、オイル缶を1つか持っていないのに、両方へ飛んでいったゾ？どこに持っていたんだろう

シティコネクション／パトカーには近づいて攻撃だ

クラリスカーの武器はオイル缶。このオイル缶を使ってパトカーをやっつけるとき、おぼえておくと得する方法。それは、オイル缶を投げるとき、できるだけ近づいて投げること。そのほうが得点が高いのだ。



にっくき赤玉を消してしまうこともできたのだ

いやな赤玉を消してしまうウル技。赤玉が出てきたらすかさず右下の隅の部屋に持ってきて、そのままの状態で面クリアする。するとボーナスステージで赤玉が消えてしまうよ。

色は変わってもボーナスステージにならないぜ

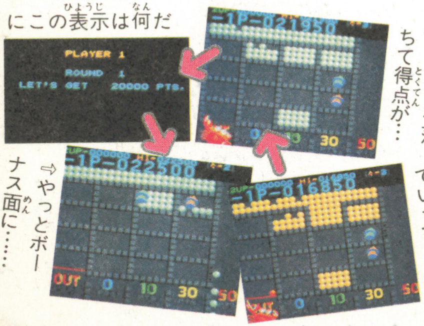
1万5000点を超えたらカニに赤いボールを落とさせる。もちろんアウトになるけど、5100点が加算され、ボールがボーナスステージの色に変わる。だがじっさいはボーナスステージになってはいないのだ。



⇨赤玉が出たらこのような位置にもってくる

⇩妨害されていた白玉が自由に

クリアすると赤玉が消えてしまうよ ⇧



⇩2万点を越えたのにこの表示は何だ

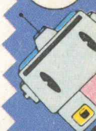
⇦赤玉が落ちて得点が…

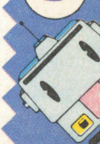
⇦赤玉をZゾーンにもっていって……

⇨やっとボーナス面に……

ロットロット／2面を1面と同じパターンにする法

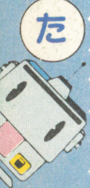
各ラウンドで開閉パターンは違うけど、2面を1面と同じにする方法がある。1面をクリアしたら5秒以内にボーナスステージを終わらせよう。2面がはじまると、1面と同じパターンで壁が開閉するよ。







ゼルダの伝説



タッグチームプロレスリング

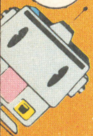
チャレンジャー

スーパーアラビアン

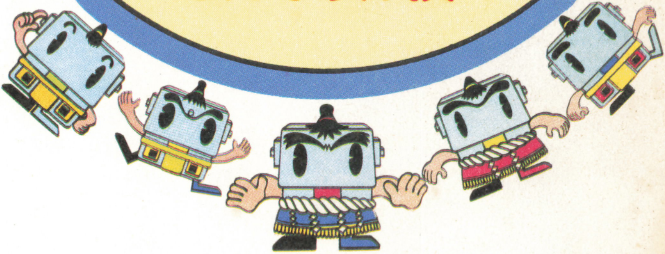
スターラスター

スペランカー

あ



5
このゲームには こんなウル技(テク)



パート2 超ウルトラ技(テクニック) 決定版

この本の内容について、お問い合わせは、往復ハガキか返信用封筒（60円切手添付）を同封して、
〒105 東京都港区新橋4－10－1
株式会社 徳間書店 ファミリーコンピュータMagazine編集部まで。
なお、電話の場合は休日をのぞく月曜日～金曜日の午後4時～6時の間に
☎03－459－1700までお願いします。

発行所／株式会社徳間書店／〒105 東京都港区新橋4－10－1 ☎03-433-6231（大代表）
発行者／栃窪宏男●編集人／佐瀬伸治●編集担当／山森尚●編集／村田憲生・山本直人・坂井肇・三浦昭彦・白戸知巳・岡芳郎・守屋貴章・間杉邦彦●デザイン／鈴木俊秀＋杉浦明子●表紙イラスト／佐々木けい子●本文イラスト／ユートピア21●写真／萩原修●写植版下／ワードポップ＋アクセス

ISBN4-19-723284-5

ファミリーコンピュータ

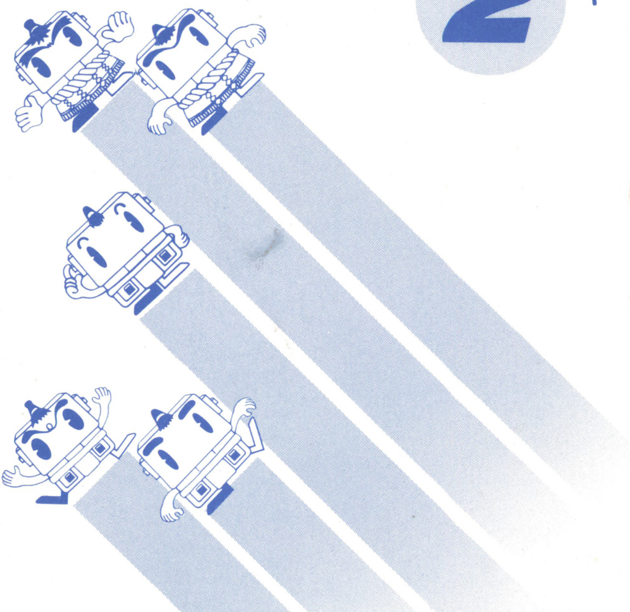
超ウルトラ技 決定版 パート2

徳間書店

ファミリーコンピュータ™

超ウルトラ技（テクニック）

決定版 2（パート）



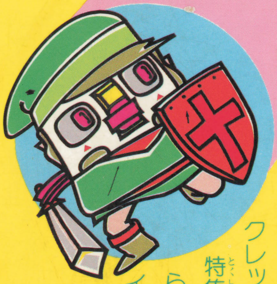
徳間書店

ファミリーコンピュータ
超ウルトラ技（テクニック）決定版 パート2
徳間書店

ファミリーコンピュータ™
超ウルトラ技 テクニック 決定版 パート2
徳間書店

超ウルトラ技(テクニック) 決定版 パート2





スーパーマリオ●マイナス面(めん)で鳴(な)りわたる100発花(はっぱな)火(び)／ゼルダの伝説(でんせつ)●いきなりウラゼルダからはじめる方法(ほうほう)／ボンバーマン●シークレットコードつきウラ面(めん)特集(とくしゅう)／オバケのQ太郎(たろう)●やられて減(へ)らないフリープレイのやり方(かた)ほか

定価480円

徳間書店

ISBN4-19-723284-5 C0276 ¥480 E(0)

超ウルトラ技
決定版パート2

1986年6月30日初版

定価480円

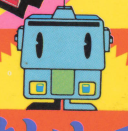
編著者 ファミリーコンピュータ
Magazine 編集部
発行者 栃窪宏男
発行所 株式会社 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4－10－1
☎03－433－6231(大代表)
印刷・製本所 凸版印刷株式会社

ファミリーコンピュータ™

超ウルトラ技(テクニック)

決定版 パート2





マリオやゼルダ
人気(にんき)ゲーム、最新(さいしん)ゲームの
ウル技(テク)がいっぱいつまって

堂々(どうどう)まとめて 250本

ファミリーコンピュータ Magazine 編集部 編著

超ウルトラ技 決定版 パート2 徳間書店